FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES OFFICIAL GUIDE BOOK

COMPLETE-EDITION

Published by SQUARE ENIX

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル 公式ガイドブック コンプリートエディション

SQUARE ENIX
SE-MOOK

FINAL FANTASY
CRYSTAL CHRONICLES
OFFICIAL GUIDE BOOK

COMPLETE-EDITION

Published by
SQUARE ENIX

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル 公式ガイドブック コンプリートエディション

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES OFFICIAL GUIDE BOOK

COMPLETE-EDITION

Published by SQUARE ENIX

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル　公式ガイドブック　コンプリートエディション

Final Fantasy Crystal Chronicles

ミルラの雫を求めて村を旅立つ

Prologue プロローグ

遥かな昔——神に愛でられしこの大地を、巨大な隕石が襲った。

大気は猛毒の瘴気に冒され、多くの種族が滅亡に瀕した。

絶望に打ちひしがれた人々は生きる気力をなくし、

ただ自らの運命を嘆き悲しんでいた。

未来は闇に覆われていたが、1つだけ希望があった。

瘴気を浄化する力を持つ聖なるクリスタルの存在——。

太古の昔に存在したという伝説の“大クリスタル”の破片である。

生き残った人々は、世界に点在する聖なる光の下に身を寄せ合い、

その輝きを中心に新たな街や村が作られた。

大きな街には大きなクリスタル、小さな村には小さなクリスタル。

世界は再び活力を取り戻した。

しかし、人々は瘴気と折り合いながら毎日を生きることに追われ、

大切なものについて考えることをやめてしまった。

人々の記憶から忘れ去られた大いなるクリスタルの伝説——

その理由を知りえるのは、クリスタルを継ぎし者だけかもしれない。

若者たち

公式ガイドブック コンプリートエディション

Contents

※切り取ってお使い下さい

注）本書では、ゲームボーイアドバンスをGBA
ゲームキューブをGCと略して表記しています。

FINAL FANTASY
CRYSTAL CHRONICLES
OFFICIAL GUIDE BOOK
COMPLETE-EDITION

CHARACTER

【キャラクター】

まずは、プレイヤーの分身となる4つの種族の
冒険者たちについて、それぞれの特徴や能力、
得意な戦い方などを知っておこう。

穏やかな性格で争いを好まない

クラヴァット

ファム大平原を中心に繁栄している大陸でも中心的な種族のひとつ。大自然を愛し、大地と共に生きる暮らしを好むため、農業や畜産に従事する者が多い。

CLAVAT

種族の特徴

物語の起点となるティパの村の中心的な種族

『温』の民と呼ばれるクラヴァットは、穏やかな性格の種族で、自らはもちろん他人が争うことも好まない。もし争い事が起これば、自己を犠牲にしてでも問題を解決しようと努力する。そんな彼らのまわりでは、自然と空気が和やかになるという。

キャラクターバリエーション

4種族の中で最も人間に近い種族。なで肩とボリュームのある下半身は、シルエットに安定感を与え、どっしりと地に足を付けて暮らすクラヴァットのイメージを強調している。暖色系の淡い色の服を好み、彼らの特徴である誰にでも好かれる優しい性格を示す。

好物データ

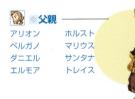
多くの民が農業に従事しているクラヴァットの好物は、果物系の農作物だ。肉や魚などの動物性たんぱく質は苦手だが、別に菜食主義ではないようだ。

家族データ

クラヴァットの父親・母親は、他種族に比べるとその姿に生活感が現われている。子供たちは穏やかな性格通り、どこかおっとりした雰囲気を持つ。

※父親

アリオン　ホルスト
ベルガノ　マリウス
ダニエル　サンタナ
エルモア　トレイス

※母親

クリスティ　ケイティ
ハルミア　マリアン
ジュリア　シャロン
ロレッタ　オベリア

※兄

ラムゼイ　オマリー
ウェルシュ

※弟

サムエル　ピーター
ラーキン

※姉

ミンティ　ウィニー
タヴィア

※妹

ポーリー　フローラ
レベッカ

※家族構成は、両親に兄と妹、または姉と弟の組み合わせの5人家族。

種族の能力

防御力が高く魔法も使いこなせる万能型

クラヴァットは、その高い防御力が最大の特徴だ。農耕民族である彼らは我慢強さとタフさを合わせ持ち、伝統的に盾の扱いが上手なことも防御力を上げている要素。魔法にも長けているが、その能力は攻撃よりも回復に使われることが多い。

能力

基本能力

基本能力に大きな特徴はない。とはいえ「こうげき」の6に対して「ぼうぎょ」が7というのは、装備による修正を考えればかなり防御力優位。また「まほう」の13という数値は4種族中2番目の高さであり、魔法に対する高い適性を示している。

HP(ハート)	8(4)
こうげき	6
ぼうぎょ	7
まほう	13

戦闘能力傾向

争い事を好まない種族だけあって、戦闘能力はお世辞にも高いとはいえない。ただし攻撃に関する能力に比べて、防御力が高いのはご覧の通り。必殺技は発生時間も射程も有利とは言えないので、使う場合は装備に気をつけよう。

攻撃力
必殺技の発生時間
必殺技の射程
防御力

魔法能力傾向

魔法に関する限り、基本的な能力は全体的に高い。詠唱時間、射程、効果時間とも戦闘で有利に使えるレベルにある。ただし、クラヴァットの場合は防御力を活かした役割を担うことが多いので、戦闘時に使うべき魔法は限られる。

魔法力
魔法の詠唱時間
魔法の射程
魔法の効果時間

装備

初期装備

みがるなけん	攻撃+15
たびだちのふく	防御+10
おてせいのたて	防御+7

◆盾で防御力をアップ

クラヴァットの初期装備である「おてせいのたて」は、他の種族の装備よりも防御力が2高い。このためリルティよりも防御力が高くなるのだ。

初期能力値 （基本能力+初期装備）

こうげき	21	まほう	13
ぼうぎょ	24		

●めざせ最強装備

最高の防御力を誇るガイアアーマー

鎧の中で最高の防御力を持つのが、クラヴァット専用の「ガイアアーマー」だ。これに「チョコボシールド」を装備すれば、他種族の追随を許さない「ぼうぎょ」を得られる。闇の剣「ラグナロク」は、究極の剣「アルテマソード」と同じ攻撃力を持つ。必殺技の「暗黒剣」は、自分のHPを削るため使い勝手では一歩譲るが、破壊力では大きく上回る。

最強装備

ラグナロク	攻撃+35
ガイアアーマー	防御+30
チョコボシールド	防御+25

●専用アクセサリー

ちえのごふ	魔法の詠唱時間－15
サタンピアス	魔法の効果時間+60
ぐるぐるスコープ	魔法の射程+20

戦闘の手引き

前衛で盾となって仲間を守る

クラヴァットは本来争い事を望まない種族である。しかし戦闘の場において、彼らの果たす役割は大きい。基本的には高い防御力を活かして前衛で盾となり、敵の攻撃から仲間を守るようにしたい。必要があれば攻撃や魔法も使いこなせる。

基本コマンド

たたかう／連続攻撃

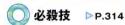
「たたかう」コマンドは、剣を横に薙ぐモーションの攻撃だ。前方の敵に対して有効で、男は踏み込みが大きいので使いやすい。同様に連続攻撃でも、男はどんどん前に出ていく上、3撃目に振り上げ攻撃があるので、ボムなど空中の敵に対しても当たりやすい。攻撃に関しては、女より男が有利といえる。

まもる

盾を構えて敵の攻撃を防ぐことができる。前方からの物理攻撃に対しては無敵を誇るが、真横や後方からの攻撃にはまったく防御効果が得られない。男女に差はない。

魔法 ▷ P.304

魔法の発生時間が短く使いやすい種族だが、攻撃魔法よりもケアルやクリアといった回復魔法を唱えるのが、戦闘においては有効だ。

必殺技 ▷P.314

必殺技単体で使うよりも、魔法剣として使うことが多くなる。単体ではスタン効果のあるバッシュアタックが効果大。魔法剣と併用しよう。

基本戦法

敵の攻撃を引きつける

敵の攻撃を自分へと引きつけるために、後衛の仲間と敵との間に割り込んだり、仲間とは逆側に回り込んで攻撃するのが基本となる。仲間に攻撃や回復に専念してもらえれば、結果的に自分も動きやすくなるのだ。

コマンド例

ひとりのときは?

FOR SINGLE MODE

敵の動きを止める攻撃を使え

シングルモードでは、敵の注意を引くだけでは勝てない。シングルモードの基本となるブリザドやサンダーの魔法剣を、効果範囲の大きい「払い抜け」か「バッシュアタック」でコマンドにセットしよう。追加効果で敵の動きを止めて、じっくり仕留めるようにしたい。

⬅防御力を高めた上で、さらにHP自動回復効果のあるアクセサリーを身に付ければ、守りに関してはほぼ鉄壁だ。

戦いを好み誇り高き心を持つ

リルティ

古の大陸を支配していた種族。戦いを好み武力による解決を優先させてきた。現在も人口が多く、アルフィタリア城にはリルティの王様がいて城下を治めている。

LILTY

種族の特徴

古の大陸を武力で制した覇者の末裔

古くから世界の各地に住まう『武』の民リルティは、遠い昔にこの大陸の覇者だったという誇りを、いまだ多くの者が持ち続けている。血の気が多い種族だが、そのさっぱりした性格が幸いして信望が厚く、現在は世界の商業の中心を担っている。

キャラクターバリエーション

まるで子供のような小さな身体に、外見からは量れない強い意志が秘められている。絶えず戦いへとその身を投じることの多いリルティは、彼らのシンボルである両手のこてと頭頂から生えている独特の髪の毛が特徴。女性は非常にオシャレで、髪形にこだわる。

好物データ

リルティの好物はなんと言っても肉類。彼らの強烈なパワーの源だ。果物系の食べ物はあまり食さない。糖質を必要としないためだと言われている。

家族データ

一人前に育ったリルティは、どのような職業につこうとも皆戦士としての資質を持つ。逆に子供の頃は、比較的脆弱なイメージを感じさせる。

※家族構成は、両親に兄と妹、または姉と弟の組み合わせの5人家族。

種族の能力

攻撃力・防御力に抜きん出た武闘派

強靭な肉体に宿るパワーは、敵との戦いの中でこそ最大限に発揮される。4種族中最高の攻撃力と防御力を持つリルティは、まさに戦うために存在する生まれながらの戦士だ。強大な敵に対して臆することなく突進する姿は、いつもの見慣れた光景だ。

能力

基本能力

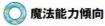
特筆すべきは最高値が並んだ「こうげき」と「ぼうぎょ」だ。この2点の優位性が「まほう」の低さによるマイナスイメージを払拭している。魔法はケアルが使えれば十分だが、実際には魔法適性がかなり低いため、戦闘中ではケアルを唱えることさえ難しい。

HP(ハート)	8(4)
こうげき	8
ぼうぎょ	8
まほう	10

戦闘能力傾向

必殺技の発生時間ではスピードに勝るセルキーに一歩譲るが、ほかの能力はすべて他種族を凌駕している。基本となる攻撃力と防御力が高いので、接近戦では主導権を握ることになるだろう。武闘派の称号は伊達ではない。

攻撃力
必殺技の発生時間
必殺技の射程
防御力

魔法能力傾向

魔法に関してはまったくいいところがない。魔法の発生時間が長過ぎるため、戦闘中に唱えるのはかなり困難だし、大きな効果も期待はできない。あえて使うのなら、効果に差のないケアルやクリアといった回復魔法が実用的。

魔法力
魔法の詠唱時間
魔法の射程
魔法の効果時間

装備

初期装備

アイアンランス	攻撃+15
たびだちのふく	防御+10
はじめてのこて	防御+5

◆強力な必殺技を持つアイアンランス

リルティの初期装備の中では「アイアンランス」の利用価値が高い。必殺技がのけぞり効果のある2回攻撃で、魔法剣との相性もかなりよい。

初期能力値 （基本能力+初期装備）

こうげき	23	まほう	10
ぼうぎょ	23		

●めざせ最強装備

5回攻撃が強烈な槍・ロンギヌス

武器の中で最高の攻撃力を誇るのがリルティ専用の神槍「ロンギヌス」である。その攻撃力は「アルテマランス」の35を超えて40に達するほどだ。さらに必殺技の「メッタ斬り」は、5回攻撃をするためとても強力。防具には防御力を重視してダイヤアーマーとプロテクトを揃えてみたが、状況に合わせて耐性付きの防具に替えてみてもいいだろう。

最強装備

ロンギヌス	攻撃+40
ダイヤアーマー	防御+27
ダイヤプロテクト	防御+22

●専用アクセサリー

ピクシーピアス	被魔法の効果時間−30
パワーゴーグル	必殺技の射程+20
ドラゴンハート	必殺技の威力+3

戦闘の手引き

積極的に前に出て敵にトドメを刺せ

リルティは戦いにおける痺れるような緊張感を好む種族で、自ら戦乱の中に飛び込んでいく。彼らは攻撃力・防御力に秀でているだけでなく、数多くの武器を使いこなす器用さを持つ。もし敵に囲まれたら積極的に前に出て、必殺技で血路を開こう。

基本コマンド

たたかう／連続攻撃

「たたかう」コマンドでは、槍を袈裟斬りに振り下ろすモーションで攻撃する。連続攻撃では、2撃目で大きくジャンプしつつ槍で掬い上げるので、敵にプレッシャーを与える。ここまでは、ほとんど男女共通だ。最後の3撃目では、男が横回転を活かした左からの攻撃、女は大上段から槍を右から斜めに振り下ろす。

おとこ

おんな

まもる

水平に構えた槍を盾代わりに、前方からの攻撃をガードし、ダメージを減らすことができる。ただし真横や後方からの攻撃には、防御効果が得られない。

おとこ

おんな

魔法 ▷ P.304

魔法がたいへん苦手な種族である。発生時間は長く、射程や効果時間は短い。魔法を使用するくらいなら、武器による戦い方を極めよう。

必殺技 ▷P.315

リルティの必殺技の多くは、移動・突進系で、ほとんどが複数回の攻撃回数を持つ。魔法剣などで属性効果を追加し、どんどん利用しよう。

基本戦法

一番効果的な攻撃方法を考えよう

リルティにはどんどん敵を攻撃してほしい、というのが仲間たちの希望だ。もしリルティの攻撃が緩めば、敵に余裕ができて他の仲間に被害が及ぶ可能性が出る。足止めはクラヴァットに任せて、ひたすら攻めるのみ。

コマンド例

FOR SINGLE MODE

ひとりのときは?

魔法剣で敵の防御力を下げろ

リルティは攻撃力が高く、必殺技に複数回攻撃のものが多い。そのため敵の防御力を下げるファイア剣やブリザド剣は効果大だ。ただし、シングルモードの魔法剣は、コマンドリストを2つ使用するため、リストの少ない序盤では回復系の魔法やアイテムとの併用を工夫しよう。

⬅シングルモードでは「フェニックスのお」をセットしたいが、リルティを使うなら魔法剣の選択肢もある。

CHARACTER キャラクター／リルティ

探究心に優れ世界の理(ことわり)について考える

ユーク

シェラの里では、多くのユークが研究に没頭している。彼らはそれに一生を費やすことを厭わない種族だ。一部の人々は、新たな知識を求めて世界を旅する。

YUKE

種族の特徴

奥深きシェラの里でひっそりと暮らす研究者

『智』の民ユークは、武力で支配するリルティに対し、学究の徒としての権利をかけて魔法の力で対抗した過去を持つ。今では、彼らに魔法を学ぶほかの種族の者も多い。異容なその姿は、魔法の力を最大限に活かすための仮の姿であると言われる。

キャラクターバリエーション

ユークの頭は仮面で覆われているため、外からではその表情がまったく見えない。そして彼らの違いの最たる部分は、その仮面にある。ほかの部分は若干の色の違いこそあれ、ほぼデザインは一緒。女性の胸には円すい形の飾りがあるが、中身は空っぽのようだ。

《 おとこ 》

《ものほーん》《いがいが》《あろまへっど》《くろまどう》

《 おんな 》

《くるくる》《らっぱ》《すぷーん》《りぼんはーと》

好物データ

正体不明の種族だが、好物に関してはバランスがいい。野菜系、果物系、肉系と、食物のすべての種類が上位に入っているので、そのまま育てよう。

家族データ

家族の場合でも、特徴付けは仮面で行われる。とくに頭頂に付けられているワンポイントには、すべてのユークがこだわりを持っているのだ。

※父親
エルゴーヴ　ロームルス
ジェディアス　トルブジータ
ラサレーラス　エンセーラス
マクイーズ　イチュザック

※母親
アールダーネ　ラーシャウニ
フラウリシュ　グラフィーラ
ビオリーリス　ロクセラーヌ
レアンナーナ　チャドーリュ

※兄
ゼベジアース　キャスバック
アウステッサ

※弟
ヘインリール　マークイーズ
ルーウェイン

※姉
ユーリーラス　コンサミール
アイメリッタ

※妹
テルセアード　レーナーヒカ
アーイーシャ

※家族構成は、両親に兄と妹、または姉と弟の組み合わせの5人家族。

種族の能力

あらゆる魔法を自在に操る魔道士

ユークは、魔法に関する能力が非常に高いのが特徴だ。彼らはあらゆる魔法を研究し、それを使いこなす術を持つ。その神秘的な存在は、ほかの種族から一目置かれる。ただし研究に没頭するあまり、武器・防具の扱いについては心許ない。

能力

基本能力

基本能力にもユークの特徴はハッキリと現れている。「こうげき」と「ぼうぎょ」は4種族中最低値となる5が並び、「まほう」は最高値である15である。武力に秀い出たリルティと好対照をなし、魔法に関しては彼らに任せておいて安心だ。

HP(ハート)	8(4)
こうげき	5
ぼうぎょ	5
まほう	15

戦闘能力傾向

見ての通り直接戦闘に関しては見るべきものはない。必殺技は発生時間がかかり射程も短いので、実際に使用する機会は少ない。また、射撃系の必殺技がないのもマイナス。防御力も低いので、魔法攻撃や回復など後衛に徹したい。

攻撃力
必殺技の発生時間
必殺技の射程
防御力

魔法能力傾向

魔法に関してはすべての能力が抜きん出ていて、まさにエキスパートと呼ぶにふさわしい。ただし、ほかの種族の仲間とマジックパイルなどの連携を行う場合、ユークの方でタイミングや射程を合わせないと失敗することがある。

魔法力
魔法の詠唱時間
魔法の射程
魔法の効果時間

装備

初期装備

オークハンマー	攻撃+15
たびだちのふく	防御+10
ノーマルメット	防御+5

◆防御力の低さを魔法でカバー

防御力の低さには目をつぶりケアルはHPを完全に回復できるので序盤は回復役を買って出よう。好物で「ぼうぎょ」を一時的に上げるのも有効。

初期能力値 (基本能力+初期装備)

こうげき	20	まほう	15
ぼうぎょ	20		

●めざせ最強装備

のけぞり効果のあるアルテマハンマー

終盤においてもユークの適性が魔法であるのは変わらない。チャージ時間によって威力の異る必殺技「マジックボム」を放てる「マジカルハンマー」は、おもしろいが非実用的。通常攻撃にのけぞり効果のある「アルテマハンマー」の方がユーク向きだ。防具はダイヤ～を揃えるよりも、呪いやストップの耐性の付くものを1つ入れておきたい。

最強装備

アルテマハンマー	攻撃+35
セイントメイル	防御+23
ダイヤバイザー	防御+22

●専用アクセサリー

デーモンピアス	魔法の効果時間+30
ぐるぐるめがね	魔法の射程+20
エレメントソウル	魔法の威力+5

戦闘の手引き

戦況を見守りつつ適切な魔法でフォロー

ユークは戦闘そのものにはあまり興味がない。魔法の実践研究の一環として戦いに加わることが多いのだ。しかしマジックパイルを使いこなすには、後方で戦況を冷静に見守りながら、的確な魔法を自由自在に扱えるユークが必須といえる。

CHARACTER キャラクター／ユーク

基本コマンド

たたかう／連続攻撃

「たたかう」コマンドでは、ほとんど場所を移動せずに前方の敵をハンマーで攻撃する。連続攻撃でも場所はあまり移動せずに、ヒット＆アウェイで元の場所に戻る感じだ。当然敵への攻撃は当たりにくいが、戦線から突出することなく戦えるのはユークらしさとも言える。男女で大きな差はない。

まもる

「まもる」で自分の姿を消すことができる。この間、敵の攻撃はまったく当たらない。ただし、消えていても存在は敵に察知されるので、囲まれないよう注意。

魔法 ▷ P.304

魔法に関しては詠唱時間が短く、射程も長いので使い勝手は最高。魔石を手に入れ次第、その魔石を活かす戦い方に切り替えよう。

必殺技 ▷P.316

ユークはチャージに時間がかかるので、必殺技を出しにくい。さらに移動系のものが多いので、出しても潰されることが多い。

基本戦法

間のフォローを中心に魔法攻撃で戦う

ユークは後衛専門の種族だ。いつもクリスタルケージの後方にポジショニングして、戦況を把握しておくようにする。ケアルやレイズ、クリアなど、回復系の呪文で仲間をフォローし、隙あれば攻撃魔法で連携を狙っていこう。

コマンド例

FOR SINGLE MODE

ひとりのときは?

マジックパイルを状況で使い分けろ

シングルモードでは、魔石をコマンドリストにセットして、さまざまな連携魔法を1人で唱える必要がある。同じ攻撃魔法を重ねた強化魔法（ファイラなど）や、グラビデ、ホーリーなど特定の敵に必須の魔法など、状況に応じた魔石をセットするようにしよう。基本となるのは、強化魔法だ。

⬅まめなセット変更が必要。コマンドリスト数が増えたら「フェニックスのお」も装備しておきたい。

自由を好み風のように生きる

セルキー

世界の果てにあるライナリー島で、セルキーたちは細々と暮らしている。過去の歴史において大陸を追われた彼らだが、種族としての活力はまだ失っていない。

SELKIE

種族の特徴

毛皮をまとい盗品で着飾った枷(かせ)なき人々

『我』の民セルキーは、己を第一に考える事を美徳としている。彼らは敏捷でしなやかな動きをする者が多く、その特性を活かして盗賊になる者が多い。そのためほかの種族からは嫌われているが、最近ではクラヴァットの村に住む者も現れたという。

キャラクターバリエーション

セルキーは毛皮をまとった野性的な種族で、盗品の貴金属類を身に付けている。服装は寒色系のものを好み、クラヴァットと好対照をなす。女性は大きな胸が特徴となるが、ほかは男女で差がないため、種族内では性別による役割分担もなされていない。

好物データ

狩猟民族であるセルキーたちは、農業を行わないため肉類が食生活の中心である。当然ニクやさかなを好物とする者が多い。果物も好まれている。

家族データ

セルキーは、子供たちをはじめ、肌の露出度が多い衣類を身に着けている。大人たちは、その露出した部分に、気に入ったタトゥーを入れることが多い。

※父親

ゼ・ガット　ザ・ジル
ギラ・ム　ズィ・ラ
ダ・マート　バク・ムー
ダン・レー　ビッタ・ダ

※母親

ラ・スィー　ティ・ラ
ワム・ス　ハ・フミ
リュ・クル　シ・スーヤ
ヌー・ミ　サ・シュラ

※兄

ガン・ヌ　ゲック・ム
ヅャ・グル

※弟

デ・ティ　ガル・ト
ギ・エム

※姉

フ・クルー　ラ・セナ
ミュ・ナ

※妹

モモ・フィ　ラ・レナ
サラ・ナ

※家族構成は、両親に兄と妹、または姉と弟の組み合わせの5人家族。

種族の能力

素早い動きで敵を翻弄する野生児

セルキーは、その俊敏さを利用した素早い動きが特徴だ。狩猟民族であった彼らは、一瞬で獲物を仕留める攻撃力は磨かれたが、防御力は低く、魔法もそれほど得意ではない。射撃系の必殺技は、スピード、射程ともに十分性能を持っている。

能力

基本能力

基本能力では4種族中2番目の「こうげき」7を持つが、「ぼうぎょ」の6がそれに伴っていない。そのため、前衛を安心して任せられる種族とはいえない。「まほう」も12とそれほど高かくないので、やはり射撃系の必殺技を利用して後衛を任せたい。

HP(ハート)	8(4)
こうげき	7
ぼうぎょ	6
まほう	12

戦闘能力傾向

セルキーのもっとも特徴的な能力は、どの種族よりも早く出る必殺技だ。発生時間が短いため、敵に囲まれたような厳しい状況にも対応できる。また射程も長く、射撃系の必殺技なら後衛のポジションから攻撃可能だ。

攻撃力
必殺技の発生時間
必殺技の射程
防御力

魔法能力傾向

魔法を戦闘時に使うには、セルキーの能力は不十分だ。基本魔法をセットして、グラビデやホーリーなどのフォロー役ぐらいに止めておこう。また、レイズは発生時間が短いので、余分な魔石が出てきたらセットしておこう。

魔法力
魔法の詠唱時間
魔法の射程
魔法の効果時間

装備

初期装備

オーラシュート	攻撃+15
たびだちのふく	防御+10
おふるのベルト	防御+5

◆オーラショットで離れて攻撃

防御力は心もとないが、初期装備のオーラシュートは必殺技が射出系なので、敵から離れて攻撃が可能。必殺技の出るタイミングを覚えよう。

初期能力値 (基本能力+初期装備)

こうげき	22	まほう	12
ぼうぎょ	21		

●めざせ最強装備

諸刃の最終兵器メテオシュート

セルキーの最強武器「グランドスラム」の必殺技「メテオシュート」は、巨大な気合い弾で狙った場所を直撃する。これを「ウィングベルト」の特殊効果「必殺技の射程+20」で強化してやろう。防御力は犠牲になるが、効果は抜群だ。さらにアクセサリー「シーフエンブレム」で必殺技の発生時間を強化すれば「メテオシュート」の連発も可能だ。

最強装備

グランドスラム	攻撃+35
ダイヤアーマー	防御+27
ウィングベルト	防御+18

●専用アクセサリー

シーフエンブレム	必殺技の発生時間−15
エンジェルピアス	魔法の効果時間−60
イーグルゴーグル	必殺技の射程+20

戦闘の手引き

敵の隙をついて必殺技で攻撃を仕掛ける

セルキーは、種族として離れた場所から獲物を仕留めることに習熟している。彼らは必殺技を素早く出すことができるので、敵が気付く前に、離れた場所から一撃をみまうことも可能だ。さらに撃ってすぐ移動すれば、続けて隙をつける。

基本コマンド

たたかう／連続攻撃

セルキーは「たたかう」コマンドで男女のモーションが左右異なる。また連続攻撃でも、男は2撃目を斜めに振り下ろしてから3撃目はそのまま振り上げるのだが、女の3撃目は前宙で一回転しながら攻撃する。どちらもセルキーらしい派手な攻撃だが、その後の隙が大きいので敵の反撃に注意すること。

まもる

バク宙で敵の攻撃を避けることができる。バク宙から降りたってバランスを取っているまでの間は、どんな攻撃も無効となる。男女で大きな差はない。

魔法 ▷P.304

魔法を使うのは他の種族に任せたいところだが、敵から素早く離れてケアルを自分に掛けたり、レイズを唱えるくらいなら十分に可能だ。

必殺技 ▷P.317

セルキーは射出系の必殺技を多く持つので、魔法の替わりとして活用したい。また、ユークとのコンビで魔法剣にしても使える。

基本戦法

敵の横や後ろを取って攻撃する

セルキーは遊軍として行動することで、その個性を発揮できる。例えば、敵の注意が逸れている隙に横に回り込んで攻撃するとか、後衛の仲間を攻撃しようとする敵を狙うなど、大きく移動し敵を翻弄する戦いを目指そう。

コマンド例

FOR SINGLE MODE

ひとりのときは？

射撃系の必殺技を強化しろ

セルキーがシングルモードで戦う場合は、コマンドリストに射撃系の武器をセットして魔法剣を使うと便利だ。ただし魔法剣は必殺技に比べるとチャージに時間がかかるので、素早い敵が多いダンジョンでは控えよう。ボス戦など、HPの高い強敵の体力を削るときなどに有効だ。

⬅近づくと厄介な攻撃をしてくる敵でも、射撃系の魔法剣を使えば安全にトドメを刺せる。

やりこみキャラバン隊

レシピはいらないお金もいらない
入手条件と流れを完全解説！

スペシャルウェポンGET

「マール」「ひぞう」「おやじ」の武器をGET!

このゲームで使用する武器は、基本的にレシピがなければ作れない。だが、例外的な武器もいくつかあるので紹介しよう。

マールの武器

マール峠のキャラバンから街道イベントで入手!

入手条件
❶2年目以降のワールドマップでリルティの街道イベントがある
❷キャラバン全員のアイテム欄に最低1つずつ空きがある

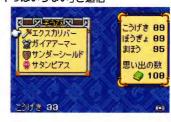
2年目以降に、マール峠のキャラバン隊に出会うと「マールの○○」という武器をもらえることがある。ティパの村のキャラバン隊の仲間全員に、種族ごとの武器を用意してくれるので、必ずアイテム欄を1つずつ空けておこう。2年目なら、装備している武器は攻撃＋20程度なので、攻撃＋22のマールの武器は即戦力となるのだ。

⬅マールの武器があれば「みならいのぶき」は必要なくなる。

ひぞうの武器

我が家で見つかった「でんせつのぶき」が姿を変えた!

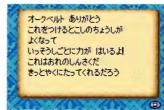
入手条件
❶実家が生産LV2のかじ屋をやっている
❷母からの手紙に「やっぱいらない」と返信

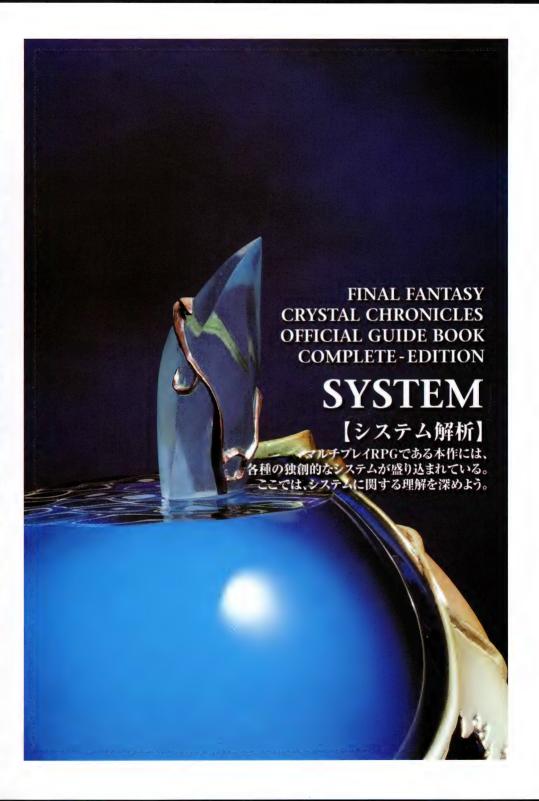
ひぞうの武器は、母親との手紙のやり取りの中で手に入る。まず、実家がかじ屋であることが絶対必要だ。生産LV1以上になると母親から「でんせつのぶき」に関する手紙が届く。いる？　いらない？　と聞いてきたら「やっぱいらない」と返信しよう。生産LVが2に上がった後に、父親がせっかくだからといって鍛えてくれるのだ。

⬅「ひぞうの武器」はあまり攻撃力が高くない。コレクターズアイテムか？

おやじの武器

父親の身体をいたわる優しさに、おやじが発奮!

入手条件
❶3年目以降／❷実家がかじ屋
❸母からの手紙にオークベルトを付けて返信

ひぞうの武器同様、手紙のやり取りから手に入る武器。ただし、ひぞうの武器と異なり、おやじの武器は、攻撃＋32と「ちからのぶき」なみのパフォーマンスを持つ。入手タイミングが早ければかなり役に立つだろう。しかし、貴重な素材であるオークベルトが必要となるため、リルティには手に入れるのに苦汁の選択が待つ。

⬅オークベルトのお陰で、父親の腰も全快したようだ。アイテム欄を確認しよう。

FINAL FANTASY
CRYSTAL CHRONICLES
OFFICIAL GUIDE BOOK
COMPLETE-EDITION
SYSTEM
【システム解析】
マルチプレイRPGである本作には、
各種の独創的なシステムが盛り込まれている。
ここでは、システムに関する理解を深めよう。

Game guide for beginners

冒険の基礎知識

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクルの世界へようこそ。
旅立ちの前に、キャラバンとしての心得を確認しておこう。

この世界について　冒険の舞台となる世界

この世界には、「瘴気」と呼ばれる汚れた空気が充満している。瘴気に触れると人々は傷ついてしまうが、それを防いでくれる存在があった――クリスタルである。ただし、クリスタルの力を保つには、年に1度「ミルラの雫」で清める必要があった。だが、ミルラの雫はどこにでもある、というわけではない。雫を探し出し、街や村に持ち帰る旅は、命がけの冒険になることもあった――。

⬅街や村には、全体を瘴気から守ってくれる巨大なクリスタルがある。

《世界を理解するための3つのキーワード》

気

■世界は瘴気に満ちている

いつからか、この世界に満ちているよどんだ空気。人々は、瘴気の中では生きていけないため、移動する際には小さなクリスタルを持ち歩いている。また、濃厚な瘴気が壁となって行く手を阻む「瘴気ストリーム」も存在する。

⬅ティパの村では年に1度、村を守護する巨大なクリスタルの前で清めの儀式が行われる。

■4つの種族が共存

この世界には、クラヴァット・リルティ・ユーク・セルキーの4つの種族が存在する。かつてはリルティが武力で大陸を支配していたこともあったが、現在では、各種族が争うことなく平和的に共存している。

➡アルフィタリア城は、古の時代に大陸の覇者として君臨したリルティ族の本拠地だ。

物

■ダンジョンにはモンスターが巣くう

世界が瘴気に満ちてから、各地にモンスターが出現するようになった。モンスターは、瘴気の中でも生きていけるため、かつて賑わった街道跡や廃坑、滅びた村など、今ではさまざまな場所がモンスターの巣窟となっている。

⬅悲劇の村、ティダ。村人たちの姿はなく、異形の魔物たちが我が物顔で闊歩する。

冒険の目的　ミルラの雫を求めて旅立とう

プレイヤーは、辺境の小さな村――ティパのクリスタルキャラバンとして、各地に点在するミルラの雫を求めて旅立つことになる。「クリスタルケージ」に雫を溜め、1年に1度、村に持ち帰らなければクリスタルは効力を失ってしまう。しかし、ミルラの雫が手に入るのは危険なダンジョンの奥深く――。キャラバンの仲間と力を合わせて数々の困難に立ち向かい、村を守る旅に出よう。

⬅キャラバンを守るクリスタルケージ。雫を貯める器の役割と、瘴気を払う効果を持つ。

2種類のモード　プレイ人数に応じてモードが異なる

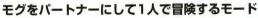
このゲームでは、プレイ人数に応じて2つのモードを選択できる。最大4人が参加してみんなでワイワイ盛り上がれる「マルチモード」、1人で純粋に冒険＆物語を楽しむ「シングルモード」。それぞれ面白さは異なるが、やはり、気の合う友達と一緒に冒険できるマルチモードの楽しさは格別だ。なお、セーブデータはマルチモード／シングルモード共通で使用できる。

[マルチモード]

●マルチモードの特徴
- ・プレイヤー人数：2～4人
- ・使用コントローラ：ゲームボーイアドバンス
- ・パーティ編成：プレイヤーキャラクターのみ

最大4人のパーティを組んでみんなで冒険するモード

GBAをコントローラ＆サブモニターとして使用して、最大4人で冒険できるモード。複数のプレイヤーがタイミングを合わせて繰り出す合体魔法など、多人数プレイならではの面白さが満載だ。プレイ時は人数分のGBAとGBAケーブルが必要となる。

モグをパートナーにして1人で冒険するモード

GCコントローラを使用して1人で冒険するモード。本体のコントローラポート2にGBAを接続すると、GBAをレーダーとして利用できる。また、ダンジョンではモグがパートナーとなり、クリスタルケージの運び役などとして手伝ってくれる。

●シングルモードの特徴
- ・プレイヤー人数：1人
- ・使用コントローラ：通常コントローラ
- ・パーティ編成：プレイヤーキャラクター＆モグ

[シングルモード]

基本操作 状況ごとの操作を覚えよう

GBAをコントローラとして使うマルチモード、GCコントローラを使うシングルモードとも、操作方法はほぼ同じ。そのため、最初に基本操作を身に付けてしまえば、2つのモードを交互にプレイするような場合でも、すんなりとゲームを楽しめる。なお、本書内では特別な記述がない場合、基本的にGBAを使用する場合（マルチモード）の操作を表記している。

⬅マルチモードは完全リアルタイムで進行するため、操作にまごつくことは避けたい。

マルチモード時のコントローラ操作

マルチモードをプレイする場合は、あらかじめ、本体に人数分のGBAをケーブルで接続しておく。接続後、GBAの画面が表示されるまでは操作できないので注意。ゲーム中の操作方法は、場面や状況によって異なる。まずは以下で、各場面でそれぞれどんな操作が行えるのか頭に入れておこう。

街・村での操作 Town / Village

キャラクターの移動 ……… 十字ボタン
話す ……… Aボタン
調べる ……… Bボタン
GC⇔GBAの操作切り替え …… SELECTボタン
ポーズ／ポーズ解除 ……… STARTボタン

ダンジョンでの操作 Dungeon

キャラクター移動／ターゲットリングの移動 … 十字ボタン
アクション ……… Aボタン
持つ/拾う/置く/宝箱を開ける/話す/調べる …… Bボタン
アクションの切り替え ……… L／Rボタン
GC⇔GBAの操作切り替え …… SELECTボタン
ポーズ／ポーズ解除 ……… STARTボタン

※L＋Rボタン同時押しでアクションが「たたかう」に戻る

メニュー画面での操作 Menu

カーソルの移動 ……… 十字ボタン
項目の決定 ……… Aボタン
メニュー一覧の表示／キャンセル……… Bボタン
メニューの切り替え ……… L／Rボタン
GC⇔GBAの操作切り替え …… SELECTボタン

ワールドマップでの操作 コントローラポート1のGBAのみ Area Map

馬車の移動 ……… 十字ボタン
目的地に入る ……… Aボタン
ワールドマップメニューを開く………… Bボタン

FOR SINGLE MODE
Xボタンでモグに命令を出そう

シングルモードでも、基本的な操作は上記と同様。Yボタンでメニューを開くことと、ダンジョン内でXボタンを押すと、モグに指示を出せる点が大きな違いだ(→P.050)。また、コントロールスティックと十字ボタンの操作は共通なので好みに応じて使い分けよう。

⬅Xボタンでモグにケージを持たせる(置かせる)ほか、長押しでモグを呼び寄せられる。

ゲームの流れ　冒険の流れを理解しよう

　ミルラの雫を求める旅は、長く険しい。旅立つ前に、まずは冒険の基本的な流れを頭に入れておこう。冒険は1年単位で進んでいき、1年の終わりにはティパの村で盛大なお祭り――ミルラの雫でクリスタルを清める儀式――が開かれる。また、年が経過することで、さまざまなイベントが発生する。なお、冒険の流れはマルチモード／シングルモードともまったく同じだ。

←冒険で起きた出来事は日記に書き込まれていく。キャラバンの思い出が詰まった宝物だ。

《冒険の基本的な流れ》

まず行うのがパーティ編成だ。初めて冒険する場合は、村の名前を決めてからキャラクターを作成しよう(→P.028)。

▼

ワールドマップに出たら、十字ボタンで馬車移動しよう。目的地に移動してAボタンを押すと、その場所に入れる。

ダンジョンに入ると、フィールドマップ画面に切り替わる。入り口では、探索に向けてコマンドリストの設定を行える。

▼

いよいよ探索開始だ。行く手を阻むモンスターを倒し、各種の仕掛けを解いて先へ進もう。宝箱の回収も忘れずに。

ダンジョンの奥深くには、強大なボスモンスターが待ち受けている。仲間たちと力を合わせ、的確な戦術で挑もう。

▼

ボスを倒すとケージ1/3のミルラの雫が手に入る。ただし一度倒したボスの場合、約2年経つまで雫は入手できない。

ボス戦終了後、モーグリがキャラバンに手紙を届けてくれる(→P.049)。ただし雫が取れないときは手紙も届かない。

▼

そのダンジョンでの戦いぶりが評価され、得点に応じてアーティファクトやアイテムなどを取得できる(→P.070)。

ワールドマップに戻り新たな冒険へ！

再びワールドマップに戻り、冒険は続く。街や村に戻って次なる探索に備えよう。ワールドマップ移動中、さまざまなイベントに遭遇することもある(→P.048)。

World Map Menu

ワールドマップメニュー

**キャラクター作成やパーティ編成、データのセーブなど
ゲームの進行に関わるワールドマップメニューについて解説する。**

5つのメニュー　冒険の要となる各種コマンド

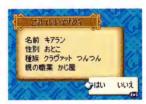
ワールドマップでBボタンを押すと、ワールドマップメニューが表示される。ここでは、キャラクター作成やパーティ編成を行う「冒険にでる」をはじめ、全部で5つのコマンドを使用可能だ。十字ボタンで選択し、Aボタンで決定しよう。Bボタンでワールドマップに戻れる。なお、このメニューを操作できるのはプレイヤー1のみだ。

⬅十字ボタンでコマンドを選択すると、画面下部にそのコマンドの説明が表示される。

冒険にでる　パーティ編成とキャラクター作成を行う

ゲームを始めるとき毎回最初に使用することになるコマンド。「はじめから」を選んだ場合は、まずこのコマンドを選択してキャラクターを作成しよう。

キャラクターを作成する

「なし」と表示されている場所を選んでAボタンを押すと、新規にキャラクターを作成できる。キャラクターは4種族の男女計32タイプの中から選択でき、さらに実家の職業まで選ぶことができる。キャラクターは最大8人まで作成可能だ。

⬅マルチモードでは、GBAの画面で個別にキャラクター作成を行うことになる。

キャラクター作成時に設定できる項目

項目	説明
名　前	名前は最長7文字まで。L／Rボタンで、入力する文字の種類を切り替えられる。
性　別	男女いずれかを選ぼう。性別によって攻撃モーションや装備品が多少異なる。
種　族　P.006	クラヴァット・リルティ・ユーク・セルキーの中から1種類選択。各種族の特徴などについてはP.006～P.021で詳しく解説している。
外　見	4タイプの中から外見を選択できる。外見による能力の変化はない。
親の職業　P.042	かじ屋・さいほう屋・農家・牛飼い・こなひき・漁師・商人・錬金術師の中から、実家の職業を選択しよう。職業によってさまざまな恩恵がある(→P.042)。

パーティメンバーを選ぶ

キャラクターを作成済みの場合は、冒険するメンバーを選択しよう。全員がキャラクターを選んでSTARTボタンを押すと、いよいよ冒険開始だ。なお、「つづきから」で始めた場合、Bボタンを押すと前回のパーティで冒険を始められる。

⬅キャラクター選択画面では現在の最大HPも表示される。キャラクターの成長度の目安にしよう。

日記　冒険の記録をつづった日記を閲覧する

冒険中に起こったさまざまな出来事がつづられた日記を閲覧できる。日記は、初めての街や村に入ったとき、街道イベント遭遇時、ダンジョンをクリアしたときなどに書き込まれていく（→P.320）。冒険のヒントとなる情報が書かれていることもあるので、こまめにチェックしよう。L／Rボタンを押すと10ページ単位でページをめくれる。

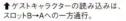
ともだちをよぶ　ゲストキャラクターを読み込む

ほかのメモリーカードからゲストキャラクターを読み込み、一緒に冒険するための準備を行う。ゲストキャラクターには、以下のような特徴があるので覚えておこう。ゲストを元のメモリーカードに戻す場合も、このコマンドを使うことになる。また、消去したいキャラクターがいる場合は「キャラクターの削除」を行うことで削除できる。

ゲストキャラクターの特徴	○持ち込めるのは装備品とアーティファクトのみ　○手紙は受け取れない ○ゲストキャラクターのみのパーティは組めない ○元データに持ち帰れるのは精算で入手したアーティファクトのみ

ゲストキャラクターを読み込むには？

まず、スロットAに現在プレイ中のメモリーカードを、スロットBに読み込みたいキャラクター（以下ゲスト）のデータが入ったメモリーカードを差しておこう。その状態で、「キャラクターの移動」を選択して、メモリーカードBのキャラクターからゲストを選ぶと、スロットAのメモリーカード上にゲストが登場する。

⬆ゲストキャラクターの読み込みは、スロットB→Aへの一方通行。

⬆読み込んだキャラクターは「ゲスト」と表示される。

One Point　ゲストキャラクターの職業に注意！

いったんゲストを読み込むと、ゲストを戻すか削除するまで、そのゲストと同じ職業のキャラクターを新たに作ることはできない。ただし、スロットAのデータ上に、すでにゲストと同じ職業のキャラクターがいる場合は、問題なくゲストを読み込むことができる。

ゲストキャラクターを元のデータに戻すには？

ゲストを元のデータに戻したい場合は、まずメモリーカードを差し替える必要がある。スロットAに“ゲストを読み込んだ元のメモリーカード”、スロット Bに“ゲストが現在いる状態のメモリーカード”を差そう。この状態で「キャラクターの移動」を選択し、「ゲスト」と表示されたキャラクターを選べばOKだ。

⬆メモリーカードを差し替えて、戻したいキャラクターを選択。

⬆キャラクターが本来のデータに戻り、移動先のゲストは消える。

One Point　「キャラクターの削除」で「おでかけ中」のキャラクターを復活

「ゲスト」としてほかのメモリーカードに移動したキャラクターは、キャラクター選択画面で「おでかけ中」と表示され、その間は使用できない。しかし、「キャラクターの削除」を行うことで「おでかけ中」状態が解除され、再び使用できるようになる。

ただし、この方法で「おでかけ中」を解除した場合、ほかのメモリーカードから「ゲスト」を戻すことはできないので注意。通常は、上記“ゲストキャラクターを元のデータに戻すには？”で説明している方法でキャラクターを戻すようにしよう。

オプション　プレイ環境についての各種設定を行う

キャラクターのポジションマーク表示やサウンドなど、好みに合わせてゲームのプレイ環境を設定できる。ここで設定した内容は全プレイヤー共通なので、マルチモード時はみんなで相談して決めよう。ただし、初期状態ではもっとも一般的な設定になっているので、通常は特に変更する必要はないだろう。

⬅十字ボタンの上下で項目を選択し、左右で設定内容を変更できる。

《オプションで設定できる項目》

項目	内容
ポジションマーク	キャラクターの足下に出るポジションマーク表示のON／OFFを設定する。シングルモード時はOFFにしてもいい。
サウンド出力	音声出力タイプを設定する。使っているテレビに合うタイプを選ぼう。
BGMボリューム	BGMの音量バランスを変更する。MIN～MAXまで12段階に設定可能。
SEボリューム	SEの音量バランスを変更する。MIN～MAXまで12段階に設定可能。
GBAカラーバランス	GBA画面のカラーバランスを変更する。ゲームボーイアドバンスSPでライトを点けてプレイする場合は、「ライトON」に設定するとより見やすくなる。

セーブ　これまでの冒険をメモリーカードに記録する

メモリーカードにこれまでの冒険を記録する。1枚のメモリーカードに最大4つまでセーブデータを作成することが可能で、必要なメモリーカードの空きブロック数は22。なお、データ選択画面では、セーブデータに関する詳細な情報が表示される（下記参照）。間違って上書きなどしないよう、セーブ時にはしっかり確認しよう。

⬅セーブデータ画面では、現在のパーティの状態や進行状況などがひとめでわかる。

《セーブデータ画面の見方》

1. 故郷の村の名前
2. セーブを行った場所
3. 現在のクリスタルケージの属性と集めた雫の量（水：青／火：赤／風：緑／土：茶／？：透明）
4. 冒険が始まってからの経過年数
5. 現在のパーティ編成
6. 総プレイ時間

はみ出し情報

馬車を引く謎の生き物の正体は――？

ワールドマップでキャラバンの馬車を引いている不思議な生き物の名前は「パパオ（正式名称：パパオパマス）」。従順かつ穏やかな性格で、非常に頭が良い草食動物である。また、旅の安全を司る存在でもあり、キャラバンにとって大切な仲間だ。一見すると鈍重なようだが、いざというときの突進力はかなりのもの。

⬅一部の街道イベントでは、パパオの勇姿（？）を見られる。

メニューの活用法

**GBA画面に表示されるメニュー全部で10種類。
各コマンドの役割と有効な使い方を身に付けておきたい。**

10種類のメニュー コマンドリスト設定から各種情報の確認まで

フィールドでSELECTボタンを押すと、画面にGBA操作アイコンが表示され、GBAでメニューを操作するモードに切り替わる。メニューは全部で10ページあり、Bボタンで表示されるメニュー一覧から選択するか、L／Rボタンでページを切り替えられる。なお、メニュー操作中のキャラクターは、ケージを持ったキャラクターを自動追尾する（ダンジョン内のみ）。

GBA／TVモニタに表示されるアイコン

GBA =GBA（メニュー）操作中 / =GC（キャラクター）操作中

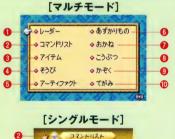
TV =GBA（メニュー）操作中 / =GC（キャラクター）操作中

メニュー一覧

メニュー操作時にBボタンを押すとメニュー一覧が表示される。各メニューの役割を把握しておこう。また、メニュー右側に表示される各種パラメータの意味は以下の通り。

［マルチモード］

［シングルモード］

コマンドリスト / アイテム / そうび / アーティファクト / あずかりもの / おかね / こうぶつ / かぞく / てがみ

▲L／Rボタンで切り替え▼

	メニュー	内容	ページ
❶	レーダー	探索に役立つ4種類のレーダー画面を表示（GBAのみ）	P.032
❷	コマンドリスト	リストに魔石やアイテムなどをセットする	P.032
❸	アイテム	食べ物などの各種アイテムを使用する	P.033
❹	そうび	武器・防具・アクセサリーを身に付ける	P.033
❺	アーティファクト	取得したアーティファクトを見る	P.033
❻	あずかりもの	拾ったアーティファクトを見る	P.033
❼	おかね	現在の所持金を確認する	P.033
❽	こうぶつ	食べ物の好物度を見る	P.034
❾	かぞく	家族との相性を確認する	P.035
❿	てがみ	今までに届いた手紙を閲覧する	P.035

パラメータについて

こうげき 21
ぼうぎょ 24
まほう 13
思い出の数 0

パラメータ	説明
こうげき	武器による攻撃の威力に影響する
ぼうぎょ	モンスターの攻撃で受けるダメージに影響する
まほう	魔法攻撃で与えるダメージに影響する
思い出の数	日記に書き留めた項目の総数

❶ レーダー

4種類のレーダーを表示する

地形レーダー・モンスターレーダー・スカウター・トレジャーレーダーの、全4種類のレーダーを表示する。各レーダーの使用条件や画面の見方については「レーダーの利用法（P.036）」で詳しく解説している。

←表示されるレーダーの種類はプレイ人数で変化する。

ひとりのときは？

FOR SINGLE MODE

GBA接続時のみレーダー使用可能

シングルモードではGBAをつなぐと画面にレーダーが表示されるため、メニュー内にレーダーは含まれない。レーダー画面には、アーティファクト入手に大きく関わるボーナス条件も表示されるので、GBAをつなげてプレイしたほうがよりゲームを楽しめる。

❷ コマンドリスト

リストに魔法やアイテムなどをセットする

固定の「たたかう」「まもる」のほか、リストにセットできるのは、魔石・食べ物・回復アイテム・武器・リングの5種類。「〜ポケット」系のアーティファクトを取るとリストが1つ増え、最大で8つまで増加する。

←画面下部には、魔石やアイテムの説明が表示される。

リストに空きがあれば一部のアイテムは自動的にセットされる

コマンドリストに空きがある場合、ダンジョン内で拾った各種魔石と「フェニックスのお」は、自動的にリストにセットされる。もちろん、コマンドリストのメニューを開いて変更したり外すことも可能だ。また、上記以外のアイテムが自動的にセットされることはない。

ひとりのときは？

FOR SINGLE MODE

コマンドリストで合体魔法や魔法剣を作成できる

シングルモードでは、リスト内で魔石や武器を組み合わせることで、合体魔法や魔法剣を作成することができる。作り方は簡単。合体可能な2種類を隣り合わせにセットするだけだ。合体させたくない場合は「かいじょ」を選ぼう。

←魔法剣を作りたい場合は、上から魔石（ファイア・ブリザド・サンダー）＋武器の順番でリストにセットしよう。

魔石をセットする順番で異なる合体魔法になる場合も

同じ魔石の組み合わせでも、セットする順番で違う合体魔法になる場合がある。攻撃魔法（ファイア・ブリザド・サンダー）＋レイズの順番でセットするとスロウになるが、レイズ＋攻撃魔法（ファイア・ブリザド・サンダー）だと、ホーリーに変化するのだ。

❸アイテム

アイテムを使用する

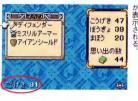
アイテムを使うほか、「おく」で地面に置いたり、「こわす」でアイテムを破棄することができる。ただし、クリスタルケージなどを持ったままだと「こわす」ことしかできない。

←仲間にアイテムを渡したいときは「おく」で地面に置こう。

❹そうび

武器・防具・アクセサリーを身に付ける

装備品を変更する。装備できるのは、武器・防具・種族別装備品・アクセサリーの4ヵ所。クリスタルケージなどを持っている状態だと装備を変更できないので気を付けよう。

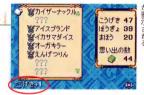
←装備品にカーソルを合わせると、詳細なステータスが表示される。

装備品を売ったりほかの人に渡すことはできない

アイテムとは異なり、装備品をほかの人に渡したりお店に売ることはできない。不要になった武器や防具は、アイテム欄を圧迫しないように処分してしまおう（シングルモードで魔法剣を作成したい場合は除く）。なお、レシピの状態なら売ったりほかの人に渡すことも可能だ。

❺アーティファクト

取得したアーティファクトを閲覧する

これまでの冒険で取得した、精算済みのアーティファクトを閲覧する。アーティファクトはカテゴリーごとに並んでおり、全部で73種類存在する。

←アーティファクトにカーソルを合わせると、その効果が表示される。

アーティファクトを手に入れる手段は3種類

アーティファクトは、宝箱・モンスター・ボスからそれぞれ入手可能で、1つのダンジョン中で最大8種類出現する（ヴェレンジェ山を除く）。ただし、清算後に入手できるのはその中の1つのみなので、すべてのアーティファクトを集めるのは容易ではない。

❻あずかりもの

一時的に入手したアーティファクトを見る

ダンジョン内で拾った、いわば仮入手状態のアーティファクトを見ることができる。効果が発揮されるのはそのダンジョン内のみで、クリアしたりいったんダンジョンから出るとなくなってしまう。最大4つまで入手可能。

←ボス戦に備えて、できる限りたくさん拾っておきたい。

❼おかね

現在の所持金を確認する

現在プレイヤーが持っているお金を確認する。十字ボタンで金額を指定して、お金をその場に置くことも可能だ。ただし、クリスタルケージなどを持ったままでは、お金を置くことはできないので注意。

←仲間にお金を渡したい場合は、いったん地面に置こう。

システム／メニューの活用法

8 こうぶつ

現在の好物度を確認する

全部で8種類ある食べ物の好物度を確認する。好物度は各種族ごとに決まっているが、食べ物を食べるたびに変化していく。また、好物度によって食べたときの効果が変化する。

←現在の好物度にしたがって、上から好きなもの順に並んでいる。

《たべものの効果と好物度の変化》

食べると好物度に応じてHP回復&ステータスが一時的にアップ

食べ物の効果は、HPの回復と一時的なステータスアップ。上昇するステータスは種類ごとに決まっており、それぞれ以下の通りだ。なお、ステータスアップの効果時間は約5分経過すると切れる。

←ステータスアップの効果は重複しない。複数食べても、効果があるのは最後に食べたものの分のみだ。

[野菜]
ぼうぎょ+2

ひょうたんいも　まんまるコーン　ほしがたにんじん

[果物系]
まほう+2

しましまリンゴ　にじいろブドウ　すずなりチェリー

[肉・魚系]
こうげき+2

ニク　さかな

食べ物を食べるごとに好物度が変化

好物度は、食べ物を1つ食べるごとに変化していく。変動する好物度の値は"過去4回で食べたもの"に応じて決まっている。基本的には、食べたものの好物度が上がり、それ以外のものは好物度が下がる仕組みになっている（下記参照）。

好物度ゲージの色について

好物度	ゲージ色
好物度1〜40	ゲージ色：紫
好物度41〜60	ゲージ色：青
好物度61〜100	ゲージ色：赤

使用した食べ物の好物度変化

過去4回で1度も食べたことがない場合➡**好物度+15**
過去4回で1度だけ食べたことがある場合➡**好物度+11**
過去4回で2度食べたことがある場合➡**好物度+7**
過去4回で3度食べたことがある場合➡**好物度+3**
過去4回すべて同じものを食べている場合➡**好物度+1**

それ以外の食べ物の好物度変化

使用した食べ物以外の食べ物➡**好物度−1**

HPの回復量は好物度で決まる

ステータスアップの効果は好物度に関係なく一定だが、HPの回復量は好物度によって変化する。好物度が高ければ最大でハート5個分回復するが、低いとわずか0.5個分しか回復しない（右記参照）。

好物度とHP回復量の関係

好物度	回復量	好物度	回復量
好物度1〜19	♥×0.5↑	好物度60〜69	♥×3↑
好物度20〜29	♥×1↑	好物度70〜79	♥×3.5↑
好物度30〜39	♥×1.5↑	好物度80〜89	♥×4↑
好物度40〜49	♥×2↑	好物度90〜99	♥×4.5↑
好物度50〜59	♥×2.5↑	好物度100	♥×5↑

いろいろな種類をまんべんなく食べたほうがお得

食べ物の回復効果を最大限に得るコツは、まんべんなくいろいろなものを食べること。こうすることで、好物度の低下を抑えつつ、全体的な好物度を高めることができる。食べる順番をあらかじめ決めておこう。何を食べたのか忘れないようにメモしておくのもいい。

❾ かぞく

家族との相性を確認する

家族との相性を見ることができる。相性は家族1人1人ごとに設定されており、さまざまなことに影響を与える。相性が変化する条件と、相性による影響について理解しよう。

⬅相性は5種類のアイコンで表され、冒険開始時は全員普通の状態。

《相性の変化について》

手紙の返信内容や家族と会話することで相性が変化

相性は、家族と会話や、手紙の返信内容などで変化する。相性がよくなるとさまざまなメリットがあり、実家がお店系の場合、価格（制作費）が最大で6割5分引き（！）になる。基本的には、こまめに話しかけて、手紙の返事も感じのいいものを選ぶようにすれば、自然に相性は良くなる。

相性が良くなると

実家がお店の場合、アイテムの販売価格が下がる
食べ物などの生産量が増える
おこづかいの額が増える

相性が悪くなると

家族がまともに話してくれない
（食べ物なども もらえない）
おこづかいの額が減る

❿ てがみ

今までに届いた手紙を見る

これまでに届いた手紙の一覧を表示。タイトルを選んでAボタンを押すと、中身を確認できる。手紙については「手紙（P.049）」「手紙データ（P.324）」も参照してほしい。

⬅手紙の数が10通以上になると、リストが上下にスクロールする。

《手紙一覧の見方》

❶ 手紙のタイトル
❷ 手紙の差出人
❸ アイテム添付アイコン（アイテム取り出し済み）
❹ アイテム添付アイコン（アイテム取り出し前）

ひとりのときは？ FOR SINGLE MODE

シングルモード時のメニューについて

シングルモードでは、Yボタンを押すとメニューが表示される。それ以外の操作はマルチモードでの基本操作と共通で、Bボタンで一覧表示、L／Rトリガーボタンでページを切り替えることが可能だ。また、メニュー表示中はゲームの進行が完全にストップするので、安全な状況でコマンドリストの入れ替えや回復アイテムを使える。

⬅危なくなったらとりあえずメニューを開く――というのが、シングルモードの鉄則だ。

SYSTEM
システム／メニューの活用法

レーダーの利用法

ダンジョン探索に役立つ4種類のレーダーについて
それぞれの特徴と有効な使い方を身に付けよう。

4種類のレーダー　さまざまな情報がGBAの画面に表示される

フィールドでメニューの「レーダー」を選ぶと、GBA画面に4種類のレーダーが表示される。表示されるレーダーの種類はプレイ人数により変化し、4人プレイなら全レーダーを利用できる。ただし、誰がどのレーダーになるかはランダム。以下で、各レーダーの見方と特徴を紹介しよう。

プレイヤーのアイコン表示

- プレイヤー1
- プレイヤー2
- プレイヤー3
- プレイヤー4

[地形レーダー]

出現条件
2人以上のプレイ時

アイコン表示
- ワールドマップへ
- エリア切り替え地点
- 仕掛けで通行不能
- ボスエリアへ

周囲の地形が表示される。仕掛けの位置やボスエリアも一目瞭然で、頼れるナビゲート役となる。

[モンスターレーダー]

出現条件
2人以上のプレイ時

周囲にいるモンスターを×印で表示（ボスは赤い×）。付近の安全度を確認することができる。

アイコン表示
- モンスター
- ボスモンスター

[スカウター]

プチワーム
HP　10/　12
■ほのおはきらい
■かみなりはへいき

■おとすアイテム
ケアル

出現条件
3人以上でのプレイ時（3人のときはトレジャーレーダーとランダムで表示）

攻撃した敵のデータ（HP/耐性/所持品）を表示。戦闘の指針となるほか、アイテム集めにも役立つ。

アイコン表示
なし

[トレジャーレーダー]

出現条件
3人以上でのプレイ時（3人のときはスカウターとランダムで表示）

周囲にある宝箱を表示。地形レーダーと合わせて見ることで、より正確な位置を特定できる。

アイコン表示
- 宝箱
- ボスモンスター

FOR SINGLE MODE

使用できるレーダーはモグのペイントで変化

シングルモードではモグのボディペイントの色で、使用できるレーダーが決まる（→P.050）。マルチモード時とは異なり、任意でレーダーを選択できるので、ダンジョンのタイプや探索の目的に応じて使い分けるといいだろう。

Crystal Cage

クリスタルケージ

キャラバンの生命線を握る重要な存在――クリスタルケージ。
この、美しくも不思議な物体についての知識を深めよう。

クリスタルケージとは？　さまざまな役割を持つ

キャラバン隊にとって冒険の必需品であり、同時に守護神とも呼べる存在――それがクリスタルケージだ。クリスタルケージは、ミルラの雫をためる器としての役割のほか、はめ込まれた小さなクリスタルの力で周囲の瘴気を払うなど、さまざまな役割を持っている。以下で、そのすべてを説明しよう。また、シングルモードではスイッチに乗せる「重し」としても利用できる。

⬅マルチモードでは、誰か1人がケージの運び役を担当することになる。

クリスタルケージの性能

周囲の瘴気を払う	ミルラの雫を集める	状態異常に対する耐性がつく	瘴気ストリームを突破する
ケージの周囲の瘴気を払う。効果の及ぶ範囲は、およそ1画面分。	1回につきケージ1/3の雫がたまり、3回集めると1年が経過する。	ケージには5種類の属性があり、属性に応じて各種耐性がつく(下記参照)。	属性を合わせることで、瘴気ストリーム(P.084)を越えられるようになる。

《クリスタルケージの属性と耐性の関係》

属性によって耐性がそれぞれ異なる

クリスタルケージの属性は、敵の攻撃による状態変化への耐性にも影響する。例えばケージが水属性なら、パーティ全員の氷耐性が＋１され、ブリザドで凍らないようになるのだ。なお、クリスタルケージの属性は、ダンジョン内のホットスポット（P.041）で変更することができる。

水属性

氷耐性を得られる。氷結攻撃(ブリザド系)で凍らなくなる。

火属性

火耐性を得られる。火炎攻撃(ファイア系)で燃えなくなる。

？属性

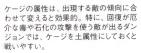
耐性はなし。

風属性

雷耐性を得られる。雷攻撃(サンダー系)で気絶しない。

土属性

毒・石化耐性を得られる。毒・石化攻撃を無効化する。

ケージの属性は、出現する敵の傾向に合わせて変えると効果的。特に、回復が厄介な毒や石化の攻撃を使う敵が出るダンジョンでは、ケージを土属性にしておくと戦いやすい。

さまざまな施設

街や村では、いろいろな人々が思い思いに暮らしている。
彼らが営むお店などを中心に、各種施設について紹介しよう。

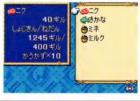
街や村などにある施設　お店やかじ屋などが存在

瘴気に包まれたこの世界でも、人々はたくましく生きている。ある者は、世界を股にかける行商人として、そしてまたある者は船の渡し守として──。街や村には、キャラバンにとって役立つさまざまな施設が存在する。そうした施設の利用なしには、冒険の目的を達することは難しいだろう。以下で、お店やかじ屋の利用法と、冒険を進める上で重要な施設や場所について解説する。

⬅威勢のいいアルフィタリア城のかじ屋。冒険の途中で何度もお世話になるはずだ。

【お店】

さまざまなアイテムを売買できる

ほぼすべての街や村にあるお店。品揃えは場所によってまちまちだが、食べ物からレシピまで、扱う品目は幅広い。すべてのお店で、装備品を除くあらゆるアイテムを買い取ってくれる。

⬅食べ物や回復アイテムなどは、ダンジョンに行く前にまとめ買いするのもいい。

●**売っているもの：**食べ物、消費アイテム、素材、レシピなど
●**買い取ってもらえるもの：**装備品以外のアイテム

【かじ屋】

各種の装備品を作ってもらえる

レシピと必要な素材、そして制作費を揃えてかじ屋（さいほう屋）に行くと、装備品を合成してもらえる。合成できるのは、自分が装備できるアイテムのみ。また、店によって作れる装備品の種類やランクが決まっているので、P.294からのレシピデータで確認しておこう。合成の手順は右の通り。

⬅まずは主人に話しかけよう。持っているレシピに応じて、作れるアイテムや必要な素材、制作費が表示される。

⬅内容を確認したら、「はい」を選択するとアイテムが完成する。その場で装備させてもらうことも可能だ。

《合成に必要なもの》

レシピ
装備品を作るための方法が記されたもの。ダンジョンの宝箱や敵から手に入るほか、お店でも買える。

素材
装備品の材料。宝箱や敵のほか、お店でも手に入る。中には、なかなか手に入らない貴重な素材も。

製作費
装備品を作るのに必要なお金。値段は装備品によって異なり、ランクの高いアイテムほど高くなる。

【モーグリの巣】

各地に点在するモーグリのお家

この世界の街や村、そしてダンジョンには、モーグリたちが隠れ住むモーグリの巣が点在する。彼らを訪ねると「モグスタンプ」を押してもらえて、集めたスタンプの数に応じてミニゲームで遊べるようになる（→P.052）。

⬅ダンジョン内のモーグリの巣は、わかりにくい場所にあることが多い。

●モーグリの巣がある場所
・街／村　・ダンジョン　・一部の船着き場

ひとりのときは？

FOR SINGLE MODE

パートナーのモグをオシャレにペインティング

シングルモードでは、モーグリの巣に行くとモグをペインティングすることができる。ペインティングの仕方によって、モグの能力などが変化するので、いろいろ試してみよう。詳しい内容については、P.050で説明している。

⬅ペインティングは、世界中のどのモーグリの巣でも行える。

【港・船着き場】

特定の場所を行き来できる渡し船

3年目以降、ワールドマップの移動手段に渡し船が加わる。船は、渡し守のトリスタンに一定の運賃を払うことで乗船可能だ。なお、運賃は行き先によって異なり、規定の運賃×パーティ人数分のお金を支払うことになる。

⬅初めて船に乗れるようになるのは、ジェゴン川（東岸）。川の向こう岸に渡れる。

One Point

行ける場所は年を追うごとに増えていく

初めて船に乗れる3年目の段階だと、ジェゴン川の東岸と西岸を行き来できるだけ。しかし4年目にはキランダ火山に、5年目にはルダの村に行けるようになり、キャラバンの行動範囲は大きく広がる。

●港・船着き場一覧
・ティパの港（P.098）・ジェゴン川東岸（P.126）・ジェゴン川西岸（P.160）　・キランダ火山（P.179）　・ルダの村（P.208）

はみ出し情報

ティパの村にお店やかじ屋を作るには？

ティパの村にも、お店やかじ屋などを作ることができる。やり方は簡単で、実家が「商人」「かじ屋」「さいほう屋」のキャラクターを作成するだけ。これで、プレイヤー全員が上記のお店を利用できるようになる。しかも、同郷のよしみで値引きまでしてもらえる（→P.044）。

⬅自分の実家ではなくても、アイテムの売値や装備品の制作費が1割引きになる。

いろいろな仕掛け

ダンジョンでは、さまざまな仕掛けがキャラバンの行く手を阻む。
仕掛けの種類とその対処法を身に付けておこう。

ダンジョン内にある仕掛け　冒険に役立つものから障害物まで

ひとくちに仕掛けといっても、各種スイッチからホットスポットまで、そのタイプはさまざま。また、みずつぼやあぶらつぼのように、キャラバンの助けとなるものもある。仕掛けは、基本的に何らかのアクション（攻撃する・踏む・置くなど）を行うことで使用できる場合が多い。ダンジョン内で気になるものを見つけたら、とりあえず上記のアクションを一通り試してみよう。

【鍵&門】

鍵を台座にセットすると門が開く

門の近くの台座に鍵を置くと門が開く仕掛け。鍵は、ほとんどの場合、近くにいるモンスターを倒すことで手に入るが、ヴェオ・ル水門やデーモンズ・コートなど、入手に苦労する場所も。

⬅キャラバンが初めて訪れることになるリバーベル街道。ここにも、全部で3ヵ所に鍵のかかった門がある。

鍵はダンジョン内のすべての台座に使用可能

入手した鍵は、そのダンジョン内のすべての台座に使用できる。基本的には、手に入れた場所からもっとも近くにある台座に使えばOKだが、レベナ・テ・ラでは、鍵をどの台座に置くかによって、行けるエリアが変わってくる。

【スイッチ】

特定のアクションで作動するスイッチ

数ある仕掛けの中で、もっとも種類が多いのがこのスイッチ。正しいアクションを行うことでルートが開く。以下で代表的なものを紹介するので、それぞれの対処法を覚えておこう。

⬅スイッチのタイプによっては、マルチモードとシングルモードで、作動させるための難易度が変わってくる。

《さまざまなスイッチ》

重量感知タイプ

キャラクターが上に乗ると反応。リバーベル街道などに存在する。シングルモードでは、ケージを使うことになる場面も。

衝撃反応タイプ

武器で攻撃すると反応。カトゥリゲス鉱山などに存在する。レベナ・テ・ラには、魔法反応タイプと複合しているスイッチもある。

魔法反応タイプ

魔法に反応する。レベナ・テ・ラなどに存在する。似たものとしてティダの村には、ファイアで燃やすことで通れる仕掛けがある。

種族反応タイプ

種族の紋章が順番に表示され、該当する種族のキャラクターが上に乗ることで反応。ジャック・モキートの館にのみ存在する。

【ホットスポット】

クリスタルケージの属性変更とテレポ

クリスタルケージをこの上に置くことで、属性を変更できる不思議な仕掛け。どの属性になるかは、ホットスポットの色で判断しよう。また、テレポでダンジョンから脱出することもできる。

←いったんケージを置くと即座に属性が変化し、その場で属性を元に戻すことはできないので注意。

一度クリアしたダンジョンは入らなくても属性を変更できる

ホットスポットのあるダンジョンでは、一度クリアすると、ワールドマップ上の入口でクリスタルケージの属性を変更できるようになる。どこに何属性のホットスポットがあるのか、各エリアマップページで確認しておこう。

【つぼ】

魔法と組み合わせてトラップを発動

持ち上げて投げるとつぼが割れ、一面に水や油が広がる。その場所に特定の攻撃魔法をかけると、ワナを作成できる。ワナの効果時間は約5秒間。ただし、このワナには、敵だけでなく味方も引っかかるので注意しよう。

←相手に与えるダメージはわずかだが、状態変化に陥らせることができる。

《2種類のつぼ》

みずつぼ

水たまりにブリザドを使った場合、相手を状態変化・氷結に。サンダーを使った場合は、相手を状態変化・気絶にする。

あぶらつぼ

油だまりにファイアをかけると一面が炎上。引っかかった相手を状態変化・火炎にする効果がある。エフェクトもド派手。

【宝箱】

さまざまなアイテムが入った宝箱

その名のとおり、さまざまなアイテムやお金などが眠る宝箱。Bボタンで開けるか、武器で攻撃することで開く。宝箱の中身はランダム要素もあるため、毎回同じとは限らない。また、周回数（→P.085）によって中身は変化する。

←1つの宝箱からは、最大4種類の異なるアイテムを入手できる可能性がある。

はみ出し情報

そのほかの仕掛けについて

ここで紹介したもの以外にも、ダンジョンにはさまざまな仕掛けが存在する。基本的にはどんな仕掛けでも、対処法を間違ったために致命的なダメージを受ける——といったことはないので、まずはいろいろと試してみよう。また、仕掛けの中には、シングルモードになると途端に難易度が跳ね上がるものもある。

←デーモンズ・コートにある投石機。石が当たった相手は、敵味方問わずダメージを受ける。

Family

家族について

ティパの村に帰ると、両親や兄弟たちが暖かく迎えてくれる。家族から受けられる恩恵について解説しよう。

実家の職業

職業に応じてさまざまな恩恵がある

キャラクター作成時に選んだ実家の職業に応じて、さまざまな恩恵を受けられる。選べる職業は、漁師・こなひき・農家・牛飼い・錬金術師・かじ屋・さいほう屋・商人の8種類。職業に貴賤なし——とはいうものの、どの職業を選ぶかによって、受けられる恩恵は大きく違ってくる。ここでは、各職業ごとに、どんな恩恵を受けられるのかを詳しく説明していこう。

⬅キャラバン隊として旅に出るプレイヤーを、さまざまな方法でサポートしてくれる。

《職業と生産レベルについて》

ティパの村には8軒の民家が存在

ティパの村には、村長夫妻の家のほかに全部で8つの民家がある。どの家が何の職業なのかは決まっており、該当する職業のキャラクターを作ることで、その家に家族が登場する（未作成時は常に留守）。村をにぎやかにするためにも、あらかじめキャラクターは8人作っておくといい。また、同じ職業のキャラクターは複数作ることはできないので、いろいろな職業をまんべんなく選ぼう。

➡各職業と家の位置の関係は右の通り。マップ中の番号は、P.043～P.044の各職業に対応している。

“生産レベル”を高めるといいことが——？

実家の職業が錬金術師・かじ屋・さいほう屋・商人の場合、実家の“生産レベル”によって、受けられる恩恵が変化していく。生産レベルは、特定の条件を満たしていると1年に1だけ上がる（下記参照）。なお、上記以外の職業に生産レベルは存在しない。

⬆実家が商人の場合、生産レベルが上がると扱う品目が増えていく。中には貴重なアイテムも——？

⬆錬金術師の場合、生産レベルに応じて1年に1度レシピをもらえる。もらえるレシピは全12種類。

●生産レベルについて

- 相性が普通以上で、プレイヤーと父親の相性が前年より上がっている場合、お祭りの後に生産レベルが1アップする。
- 生産レベルが影響するのは錬金術師（LV1～12）／かじ屋（LV1～3）／さいほう屋（LV1～3）／商人（LV1～3）のみ

❶【漁師】魚釣りの技術を日夜研究する海の男

1年に1度父親からサカナがもらえる。もらえる量は、父親との相性・実家の裕福度などによって変化。サカナの好物度が最初から高いセルキーにオススメの職業だ。逆に、サカナの好物度が低いクラヴァットには不向き。

●サカナがもらえる

←入り口から左に向かい、2軒めにあるのが漁師の家。

❷【こなひき】風車を使ってこむぎこを作る職人

家族の誰かに手紙でこむぎのタネを送ると、いなかパンのほかに、2年後から毎年1度こむぎこがもらえる。こむぎこは持っていても何かに使えるわけではないので、もらったらお店に売ってしまうのが得策だ。

●こむぎのタネを送るとこむぎこがもらえる

←村に入って左手のあるのがこなひきの家。裏には巨大な水車が。

❸【農家】大地と共に生きる勤勉な耕作者

家族の誰かに手紙でこむぎのタネを送ると、いなかパンのほかに、1年後から毎年1度こむぎのたばがもらえる。こむぎこ同様、こむぎのたばもアイテムとしては使えないので、お店に売るといいだろう。

●こむぎのたねを送るとこむぎのたばがもらえる

←漁師の家から岬の方向に進むと1軒隣に農家がある。

❹【牛飼い】日々の糧となるニクやミルクを作る畜産業者

1年に1度、父親からニクがもらえる。また、初めから自宅で牛を飼っているため、3年後以降はミルクも手に入る。ニクの好物度が最初から高い、リルティやセルキーに向いた職業だ。

●ニクがもらえる
●最初から牛を飼っている

←村に入ってすぐ右側にあるのが牛飼いの家。裏には牛の姿が。

❺【錬金術師】レシピの開発に勤しむ発明家

2年目から年に1度、父親に話しかけることでレシピがもらえる。もらえるレシピは生産レベルによって変化し、最終的には全部で12種類のレシピが手に入る。生産レベルが高くなるともらえるレシピには貴重なものが多く、長い目で見るともっとも恩恵が大きい職業といえる。じっくりとキャラクターを育てたい人向きだ。

←入口から右に進んで突き当たりにあるのが錬金術師の家だ。

Point!
●2年目以降、生産レベルに応じてレシピがもらえる

もらえるレシピ

LV	レシピ	LV	レシピ	LV	レシピ
LV1	てつのよろい	LV5	ミスリルのよろい	LV9	ひかりのリング
LV2	せんしのぶき	LV6	れいきのさいく	LV10	ダイヤのよろい
LV3	ほのおのさいく	LV7	でんきのさいく	LV11	てっぺきのゆびわ
LV4	とけいざいく	LV8	たつじんのぶき	LV12	きゅうきょくぶき

システム／家族について

❻【かじ屋】素材から武器や防具を作り出す技術者

父親に話しかけると、レシピから武器や防具を作ってもらえる。生産レベルが上がると、作ってもらえるアイテムの種類が増えていく。また、家族ではない場合でもかじ屋として利用可能だ。

←かじ屋はクリスタルがある広場の前にある。

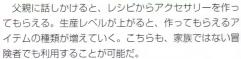
Point ●武器や防具などを格安で作ってもらえる（制作費は下記参照）

制作できる武器・防具

初期状態	：	・みならいのぶき・せんしのぶき・どうのよろい・てつのよろい・てつのたて・どうのこて・てつのこて・どうのベルト・てつのベルト
生産LV1～	：	・たつじんのぶき・ミスリルのたて・ミスリルのこて・ミスリルのかぶと・ミスリルのベルト
生産LV2～	：	・でんせつのぶき・ダイヤのたて・ダイヤのこて・ダイヤのかぶと・ダイヤのベルト
生産LV3～	：	・きゅうきょくぶき

❼【さいほう屋】多彩なアクセサリーを作る細工師

父親に話しかけると、レシピからアクセサリーを作ってもらえる。生産レベルが上がると、作ってもらえるアイテムの種類が増えていく。こちらも、家族ではない冒険者でも利用することが可能だ。

←かじ屋の向かいにあるのがさいほう屋だ。

Point ●アクセサリーを格安で作ってもらえる（制作費は下記参照）

制作できるアクセサリー

初期状態	：	・ほのおのさいく・れいきのさいく・でんきのさいく・とけいざいく
生産LV1～	：	・しんとけいざいく・あおいあみひも・ちえのしょ・はやさのしょ・あくまグッズ・ようせいグッズ・メガネぎじゅつ・ゴーグルぎじゅつ
生産LV2～	：	・しろいあみひも・きんざいく・ちえのひでん・はやさのひでん・まおうグッズ・てんしグッズ・ブランドメガネ・ブランドゴーグル
生産LV3～	：	・てっぺきのゆびわ

❽【商人】さまざまなアイテムを売買する商売人

父親に話しかけると、アイテムの売買を行える。売っている商品の種類は生産レベルによって変化していく。安く買えるぶん、売値も安くなってしまうので、アイテムを売るときはほかの街や村のお店に行こう。

←入口からまっすぐ進むと商人の家だ。

Point ●アイテムを安く売ってもらえる

販売品目

初期状態	：	・ニク・どう・こんごうせき・さかな・ミルク・てつ・ミネ（LV2まで）
生産LV1～	：	・ミスリル・きん・ぎん・どうのかけら・てつのかけら
生産LV2～	：	・マグマいわ・ひんやりゼリー・かみなりだま
生産LV3～	：	・アルテマイト・ダークスフィア

買値・売値と製作費について

上記の3つのお店での制作費やアイテムの買値・売値は、父親との相性によって右記のとおりに変化する。

家族の場合

相性0～40	……定価
相性41～60	……定価の70%
相性61～80	……定価の46%
相性81～100	…定価の35%

友達の家族の場合

常に定価の90%

生産　タネなどを実家に送って生産品をもらう

実家の職業とは関係なく、手紙にタネなどのアイテムを付けて実家に送ると、家に帰ったときにさまざまな作物をもらえるようになる。生産で作れるのは、各種野菜やいなかパンなどの回復系アイテム。また、一度始まった生産はその後も毎年続いていく。以下で、生産の流れや作れるものについて説明しよう。

⬅回復アイテムはいくらあっても困ることはない。ありがたくもらっておこう。

●生産で作れるもの
・ほしがたにんじん　・まんまるコーン　・ひょうたんいも
・しましまリンゴ　・にじいろブドウ　・すずなりチェリー
・いなかパン　・こむぎのたば　・こむぎこ　・ミルク

《生産について》

生産の仕組みを理解しよう

まずは、手紙で家族にタネを送るか、ファム大農場（P.162）で牛を買おう。タネなら3年後、牛なら2年後から生産品を毎年もらえる。ただし、もらえる相手は、例えば「やさいのタネなら兄か弟」と決まっているため、もしその家族がいない場合は生産されない。また、タネと牛をどちらも送れば、両方の生産物をもらえることになる。

[生産の流れ]

タネや牛から何が獲れる？

タネや牛から生産できるものは右の通り。生産品をくれる家族についても併せて紹介している。なお「やさいのタネ」と「くだもののタネ」からは、それぞれ3種類の中から1種類が生産される。もし生産品を変えたい場合は、再び家族に同じたねを送ってみよう。好みのアイテムが収穫できるようになる場合もある。

くだもののタネ
もらえる家族：母親
→ しましまリンゴ／にじいろブドウ／すずなりチェリー
家族にタネを送ると、3年後から生産品がもらえる。もらえる生産品は、しましまリンゴなどの果物類。

やさいのタネ
もらえる家族：兄／弟
→ ほしがたにんじん／まんまるコーン／ひょうたんいも
家族に兄か弟がいる場合、タネを送った3年後から収穫できる。もらえる生産品は、ほしがたにんじんなどの野菜類。

こむぎのタネ
もらえる家族：姉／妹
→ いなかパン／こむぎのたば（農家のみ）／こむぎこ（こなひきのみ）
家族に姉か妹がいると、タネを送った3年後からいなかパンがもらえる。農家とこなひきは、さらに別のアイテムももらえる。

ふしぎなたね
もらえる家族：母親
→ プレイヤーの好物
タネを送ると、3年後から自分の好物のやさいやくだものをもらえる。すでに木がある場合、今ある木を植え替えることになるので注意。

牛
もらえる家族：母親
→ ミルク
牛を買うと、2年後からミルクがもらえる。母親はどんな家族にでも必ずいるので、家族構成に関わらず確実にもらえる。

⬆年が経つにつれて、作物が獲れる木も育っていく。今年はどのくらい収穫できるだろうか？

おこづかい　家が裕福になればおこづかいがアップ

2年目以降、クリスタルケージに雫がたまっていない状態のときに父親に話しかけると、おこづかいをもらえるようになる。おこづかいの金額は、家族との相性など、さまざまな要素で決定する。冒険を始めたばかりの頃はなかなかお金も貯まりにくいので、無条件にもらえるおこづかいは貴重。年の初めには、必ず父親に話しかけるクセをつけておこう。

←今年ははたしていくらもらえるのか──緊張の一瞬だ。

《おこづかい算出法》

おこづかいの額は3つの要素で決まる　父親からもらえるおこづかいの金額は、以下の数式で導き出すことができる。なお、おこづかいの額は1年ごとに計算される。

A 家族全員の相性の総和－(40×家族の人数)
※ただし家族全員との相性が50以上の場合

B 現在の思い出の数

C 前年に手紙に付けたアイテムの買値の総額÷100（30000以上は切り捨て）

A＋B＋C＝おこづかいの額

※家族との相性は数値では確認できないが、メニューの「かぞく(P.035)」でだいたいの目安は確認できる。

One Point　おこづかいはあまりアテにしないほうが賢明

上記の数式でも分かるとおり、どうがんばっても、おこづかいの金額が極端に高くなることはない。AやBだけだと大した額にはならないし、Cにしても、手紙に添付するくらいなら、お店に売ったほうがはるかに効率がいい。1人前の冒険者たるもの、おこづかいはあくまで「そこそこの金額がもらえたら儲けもの」くらいに考えておくといいだろう。

はみ出し情報

ティパの村の3大不思議？

キャラバンの故郷であるティパの村は、のどかな辺境の小村だ。一見、ごく平凡なこの村では、奇妙な現象や不思議な場所をいくつか目にすることができる。ここでは息抜きを兼ねて、そうした不思議ネタを3つほど紹介しよう。名付けて──“怪奇！　ティパの村の3大不思議！”

[魔石ころがし？]

実家で弟か妹に話しかけると突然「魔石ころがし、する？」と言われて魔石が出現！　どこから持ってきたんだよそれ──。

[お留守番モーグリ？]

キャラクターを作成していない職業の家は常に留守だが、家の前には例外なくお留守番モーグリの姿が。留守番のアルバイト中？

[謎の看板？]

農家の庭先の看板。一見すると何の変哲もないが、なぜか裏からしか読むことができない。看板として問題あるのでは？

Pick up Item

街や村で拾えるアイテム

街や村では、一見何もない場所でアイテムを拾えることがある。以下で、拾える場所とアイテムの種類を紹介しよう。

拾えるアイテム　特定の場所を調べると――？

アイテムを拾えるのは、街や村で「しらべる」コマンドが表示される場所。Bボタンで調べてみると、その場でアイテムが手に入る。ティパの村・マール峠・アルフィタリア城・ファム大農場・シェラの里・ルダの村にそれぞれ1ヵ所ずつ、アイテムを拾えるポイントが存在する。

《入手ポイントと拾えるアイテム》

アイテムの入手ポイントは全部で6ヵ所

アイテムを拾えるポイントは以下の6ヵ所。それぞれ、パーティの人数に関係なく、1つだけアイテムを入手できる。詳しい場所については、下の説明および各街や村のマップページで確認してほしい。

ティパの村 P.090
村のはずれ、海を見下ろす岬の草むらでアイテムを拾える。大きな岩が目印だ。比較的見つけやすい場所にある。

マール峠 P.108
村の中心部にある井戸の手前にアイテムが。剣が刺さっている斜面の右側にある草地を調べてみよう。

アルフィタリア城 P.130
中央のクリスタルから左に向かうと、大きな階段がある。その階段の左側にあたる路地が、アイテムを拾えるポイントだ。

シェラの里 P.148
北東の端に、年長のユークが住む屋敷がある。その屋敷の右側にある2つのタルの前を調べると、アイテムを拾える。

ファム大農場 P.162
橋のたもとの右側にある切り株を調べるとアイテムが見つかる。6ヵ所の入手ポイントの中では、もっとも気づきやすいはず。

ルダの村 P.208
船着き場への桟橋を降りたら、まっすぐ進もう。突き当たったところ――ル・ティパの家の左側でアイテムが見つかる。

拾えるアイテムの順番は決まっている

拾えるアイテムの種類と順番は右記の通り。いにしえのひやくまで拾うと、再びこむぎのたねに戻る。なお、1つの街や村では、一度アイテムを拾うと、ミルラの雫を取るまでアイテムは出現しない。

⬆2人以上のキャラバンの場合は、拾ったアイテムを誰のものにするのか決めておきたい。

拾えるアイテムの種類と順番

1. こむぎのたね
2. どうのかけら
3. どう
4. てつのかけら
5. くだもののたね
6. こんごうせき
7. くだもののたね
8. てつ
9. くだもののたね
10. シェラのあかし
11. ミネ
12. やさいのたね
13. ルビー
14. やさいのたね
15. ひすい
16. やさいのたね
17. ぎん
18. きん
19. ミスリル
20. おしばな
21. かいふくやく
22. いなかパン
23. ミネ
24. ミネ
25. いにしえのひやく

Road Event

街道イベント

雫を求める旅の途中で、キャラバンは多くの人々に出会う。
路上ですれ違う者たちの物語――街道イベントについて説明する。

街道イベント
・ワールドマップ移動中に発生

街道イベントとは、ワールドマップを移動中に遭遇するさまざまな「出会い」のこと。ほかのキャラバンから情報やアイテムを入手できることもあれば、盗賊団に持ち物を盗まれてしまうことも――。なお、街道イベントは固定系とランダム系の2タイプが存在する。各イベントの詳細はP.238以降で解説している。

⬅街道イベントは、必ず道の分岐点で発生する。効果音が鳴ったらイベント突入の合図だ。

《街道イベントのタイプ》

【固定系】

特定のタイミングで1回だけ発生するイベント

ある決まったタイミングで1回だけ発生する街道イベント。1年ごとに話が進行する「黒騎士編」「ガーディ編」は、キャラバンの冒険にも大きく関わってくる。

⬅武の道に生きる男の物語。最初は謎に包まれているが、徐々にその正体が明らかになっていく。

・黒騎士編（P.238）・ガーディ編（P.240）など

【ランダム系】

何度も繰り返し発生するイベント

その名のとおり、ランダムで何度も起こるイベント。同じ場所を行ったり来たりしているだけでも起きるが、最大発生回数は決まっている（下記参照）。

⬅しましま盗賊団あらわる！　できればあまりお目にかかりたくないイベントだが、これもランダムで発生するイベント。

ランダム系イベントが発生する回数＝（クリアしたダンジョンの数＋1）×3－街道イベントを見た数

・しましま盗賊団編(P.242)　・アルフィタリア城のキャラバン編(P.244)　・マール峠のキャラバン編(P.246)
・ファム大農場のキャラバン編(P.248)　・シェラの里のキャラバン編(P.250)　・ルダの村のキャラバン編(P.252)

※上記の6種類内にも固定系イベントは存在する。

はみ出し情報

1年の始まりには村長の話を聞ける

街道イベントとは異なるが、2年目以降、ティパの村を旅立つときに村長がいろいろな話をしてくれる。ここで聞ける話には、冒険の大きなヒントとなる情報なども含まれているので、しっかりと覚えておこう。なお、村長の話は7年目まで毎年聞くことができる。

⬅村長の話イベントは、キャラバンがティパの村を出てワールドマップに移ると きに発生する。

手紙

旅を続けるキャラバンと、家族やさまざまな人を結ぶ絆――。モーグリが配達してくれる手紙についての知識を身に付けよう。

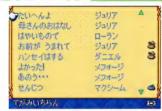
手紙 冒険者たちへのメッセージ

手紙は、ダンジョンをクリアしてミルラの雫を取った後に、モーグリが配達してくれる。手紙は、家族だけでなくいろいろな人から届き、そのすべてに返事を書くことができる。届いた手紙はGBA画面に表示されるので、中身を確認したら、返事と添付するアイテムやお金を決定しよう（必ずしも付ける必要はない）。なお、シングルモードでは、届いた手紙はTV画面に表示される。

⬅手紙が届くと、メニューが自動的に「てがみ」に切り替わり、GBAに文面が表示される。

手紙の種類と返事について

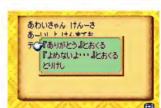
さまざまな人から届く手紙

キャラバンに手紙をくれるのは、家族をはじめ、村長やほかのキャラバン隊までさまざま。また、手紙の内容は、親の職業などで変化するものと、全員共通の2つに大きく分けられる。詳しくは、P.324以降で説明しているので参照してほしい。なお、手紙のバリエーションは数百種類に及ぶ。

⬅多彩な差出人の数々。意外な人から届くこともあるかも――？

●手紙の差出人の例

- 家族……………………一番多いのはやはり家族からの手紙。たねなどを送ろう。
- 街や村の人たち…………村長をはじめ、街や村で出会った人からも手紙が届く。
- ほかのキャラバン………おもに街道イベントで出会う彼らも手紙をくれる。

返事の内容によってさまざまな項目が変化

届いた手紙にはその場で返事を書こう。返事の内容や添付したものによって、以下の項目が変化する。返事は2種類（まれに3種類）の中から選択できるが、基本的には感じのいいものを選べばOK。ひねくれた返事をしてもメリットはない。

⬅常識的に考えれば、どの返事を選ぶべきか分かるはずだ。

●返信で変化すること

- 次に届く手紙の内容………………返信の内容によって、新たな展開になることも。
- 家族との相性……………………感じの悪い返信を書けば、当然ながら相性は悪くなってしまう。
- おこづかいの金額（P.046参照）……アイテムやギルを添付すると、おこづかいの額に影響する。
- 生産品（P.045参照）……………各種のたねを添付すると、自宅でいろいろな作物が獲れる。

Mog

パートナーの「モグ」

シングルモードでプレイヤーを助けてくれる「モグ」。
ここでは、可愛くも頼りになる彼の生態（？）を覗いてみよう。

モグとは？　シングルモード時の頼れるパートナー

シングルモードでゲームを始めると、最初の街道イベント終了後、モーグリの「モグ」が仲間になってくれる。クリスタルケージの運び役としてのほか、魔法を唱えたりと大活躍を見せるモグ。どんな状況で、どんな行動をしてくれるのかを把握し、探索を手伝ってもらおう。

←モグは瘴気の影響を受けない上、モンスターに攻撃されることもない。冒険のパートナーとしては理想的だ。

●モグの操作

・Xボタン ……………………クリスタルケージを置く／持つ
・Xボタン長押し …………プレイヤーの近くに呼び寄せる

モーグリペイント　ペイントとカットで能力が変化

シングルモードでは、各地にあるモーグリの巣でモグに色を塗ったり、毛を刈ったりできる。ペイントやカットの内容で、外見だけでなく能力も変わるので、以下でその仕組みを把握しておこう。なお、モーグリの色や刈った毛は、ダンジョンをクリアするごとに少しずつ元に戻る。

←モグに話しかけると、ペイント画面に入れる。どこにあるモーグリの巣でも構わない。

《ボディペイントによる影響》

ボディの色による変化

塗れる色は赤・緑・青の3色。どの色に塗るかで、モグが使う魔法の種類とレーダータイプが決まる。「けをあらう」で元に戻すことも可能だ。

[モグの色と魔法・レーダーの関係]

	使用魔法	レーダータイプ
白	ランダム	地形レーダー
赤	ファイア	モンスターレーダー
緑	サンダー	スカウター
青	ブリザド	トレジャーレーダー

毛の量による変化

「けをカットする」でモグの毛を刈ることができる。一部のダンジョンには寒暖の設定があり（下記参照）、暑い場所に毛の多い状態で（寒い場所に毛のない状態で）行くとモグが疲れやすくなる。

←暑いダンジョンに行くときは、入念に毛を刈っておこう。これで、クリスタルケージを持たせても疲れにくくなる。

[毛の量の影響を受けるダンジョン]

●暑いダンジョン
キランダ火山
ライナリー砂漠

●寒いダンジョン
ティダの村　セレパティオン洞窟　ヴェオ・ル水門
コナル・クルハ湿原　レベナ・テ・ラ　ヴェレンジェ山

モグの行動　モグのセリフに注目しよう

モグとダンジョンを探索していると、いろいろなセリフが聞ける。実はこのセリフの内容で、モーグリの状態などが分かるのだ。各セリフが何を表しているか把握し、モグのサポートを最大限に活用しよう。特に「がんばるクポ～」と言った後のモグの行動と対処法はしっかり覚えたい。

⬅モグは大切な冒険のパートナー。セリフで今の状態を知り、適切な対応をしてあげよう。

がんばるクポ～　力を合わせて合体魔法のチャンス！

プレイヤーが敵を攻撃するか、敵から攻撃を受けるごとにモグの魔法値(内部パラメータ)が上がっていき、一定の数値に達するとモグが「がんばるクポー」というセリフを発する。このセリフが魔法準備OKのサイン。モグにクリスタルケージを置かせてターゲットリングを出すと、それに合わせてモグが攻撃魔法を使ってくれる。

●モグが魔法を唱える条件
- 「がんばるクポ～」と言って頭のボンボンが光る
- モグがクリスタルケージを持っていない
- プレイヤーがターゲットリングを出す

[モグが魔法を唱えるまでの流れ]

「がんばるクポ～」

⬆「がんばるクポ～」が魔法OKの合図。モグがケージを持っていたらXボタンで降ろそう。

「リングを出すと…」

⬆プレイヤーがターゲットリングを出すと、モグも攻撃魔法のターゲットリングを出す。

「モグのリングが」

⬆プレイヤーのターゲットリングに、モグがターゲットリングを重ねてくる。

「魔法が炸裂！」

⬆ターゲットリングを出して約2秒経つと、モグが魔法を唱える。タイミングを覚えよう。

つかれたクポ。　疲れてモグの移動スピードがダウン

モグにケージを持たせたまま休みなく移動を続けると、そのうちモグが疲れて、移動スピードがダウンする。「つかれたクポ」と言われたら、少しの間その場で止まってあげよう(ケージは持たせたままでもOK)。止まっている間、モグの体力が回復する。また、P.050の寒暖が設定されているダンジョンでは、毛の量によってはモグがすぐ疲れてしまう。ダンジョンに入ってすぐ「あつい(さむい)クポー」と言われたら危険信号。いったん戻って、毛の量を調節してから出直そう。

※「あつい」と言われた場合はモグの毛をカット、「さむい」と言われた場合はほかのダンジョンをクリアして毛が伸びるのを待つ。

クリスタルケージはモグにまかせるクポ～　疲れがとれて元気いっぱい！

モグがの体力が満タンにも関わらず、プレイヤーがケージを持っていると「クリスタルケージはモグにまかせるクポ～」と言われてしまう。このセリフはモグが完全に回復している証拠なので、ここは素直にモグの言葉にしたがおう。

待ってクポ～　プレイヤーとはぐれそうになっている状態

地形に引っかかるなどして、モグがプレイヤーとはぐれそうになると「待ってクポ～」と助けを求めてくる。Xボタン長押しでモグを呼び寄せるか、それでもうまくいかない場合はこちらからモグに近付こう。また、もしモグと完全にはぐれてしまった場合でも、マップのエリアが切り替わると戻ってくるので覚えておこう。

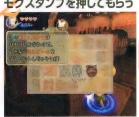
けちらせ! キャラバンロード

マルチモードのときにだけ、キャラバン隊の馬車によるレースゲームを遊ぶことができる。そのレースゲームを紹介しよう。

ゲームをはじめるには　モグスタンプを集めてレースを楽しもう!

ミニゲームの「けちらせ！ キャラバンロード」を遊ぶには、まずモーグリの巣を見つけ出し、そこにいるモーグリが押してくれる、モグスタンプを集めなければならない。モーグリの巣は、すべての町やダンジョンに点在している。気を付けてないと見逃してしまいそうな場所にこっそりと隠されているものも多い。右ページの一覧表を参考にして、残さず見つけ出そう。

1 モーグリの巣を見つける

2 モグスタンプを押してもらう

3 スタンプを集めてレース開始

モグスタンプ　スタンプは全部で9種23個

モグスタンプは、1ヵ所のモーグリの巣で1つずつ押してもらえる。そして、右の図の赤い線で囲まれた同じ種類のモグスタンプを揃えたら、そこに対応したコースで、レースを楽しむことができるのだ。モグスタンプの種類は全部で9種類。それぞれに、モーグリのかわいいイラストアイコンがデザインされている。

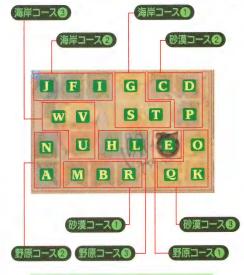
●経過年数別攻略可能コース

1年目➡野原コース❶
2年目➡海岸コース❷、野原コース❸
3年目➡野原コース❷、砂漠コース❷
4年目➡砂漠コース❸
5年目➡砂漠コース❶、海岸コース❽
5年目以降➡海岸コース❸※

※海岸コース(3)は、ライナリー砂漠の謎が解けなければ行けない。

▶コース別攻略……P.056

モーグリの巣の所在をすべて網羅!!

A ティパの村
▶ クリスタルの台座の裏

B リバーベル街道
▶ 高台にある大岩の裏

C ティパの港
▶ 浜辺へ降りる坂の途中

D キノコの森
▶ ジャンプキノコの先

E マール峠
▶ 川沿いの階段の先

F カトゥリゲス鉱山
▶ 古い軌道の先

G ゴブリンの壁
▶ 鉄格子の奥深く

H アルフィタリア城
▶ 橋の下の排水溝

I ティダの村
▶ 崩れかけた家の入口

J ジャック・モキートの館
▶ ジャックのテーブルの下

K ヴェオ・ル水門
▶ あぜの先にある壁

L シェラの里
▶ 村の入口近くの木の中

M ジェゴン川(西岸)
▶ 西岸にある穴の中

N ファム大農場
▶ 道沿いのモーグリの巣

O セレパティオン洞窟
▶ 高台の階段の下

P デーモンズ・コート
▶ 闘技場の裏手の階段

Q キランダ火山
▶ 広場の宝箱の後ろ

R ルダの村
▶ 高台の家のさらに奥

S ライナリー砂漠
▶ 岩山の宝箱のある穴

T コナル・クルハ湿原
▶ 湿原の奥の木の陰

U レベナ・テ・ラ
▶ 鍵を開けて右側の塔の瓦礫

V マグ・メル
▶ 左側のまゆの奥の壁

W ヴェレンジェ山
▶ 陸橋の下の手前

ゲームシステム　コースへ出る前に遊び方の確認をしよう

「けちらせ！　キャラバンロード」は、馬車を使ってその速さを競うレースゲームである。まずはゲームを始める前に、モーグリの巣にいるモーグリに話しかけて、「ミニゲームで遊ぶ」を選ぶ。するとゲーム画面が表示されるので、画面の説明に沿ってゲームを始めよう。また、このミニゲームは、マルチモード専用となっている。シングルモードでは遊べないので注意しよう。

《GBAを使って自分の馬車を操作する》

このミニゲームは、GBAを使って馬車を操作する。馬車の操作方法は、右の図の通り。Aボタン、Bボタンで馬車の加速減速を行い、十字ボタンの左右で馬車をコントロールする。なにしろ走っているのは馬車なので、最初のうちはなかなか思い通りに曲がれないかもしれないが、まずは操作のタイミングに慣れよう。

《4タイプの馬車を使い分けて勝利に近付こう!》

ミニゲームを始めると、画面上に4タイプの馬車の能力が表示される。それらの中から好きなタイプの馬車を選ぼう。TYPE Aはバランス型、TYPE Bは最高速重視型、TYPE Cは加速重視型、TYPE Dはハンドリング重視型となっている。コースに合わせた馬車を選ぼう。

●TOP SPEED
馬車の最高速度。バーが長い(青くなる)ほど最高速が伸びる。

●ACCELERATION
馬車の加速性能。バーが長い(青くなる)ほど加速が鋭い。

●HANDLING
馬車の旋回性能。バーが長い(青くなる)ほど曲がりやすい。

《アイテムを使ってレースを有利に運べ》

コース上にはさまざまなアイテムが落ちている。馬車がこれらのアイテムの上を通過すると、そのアイテムを拾ったことになるのだ。アイテムには、食べ物と魔石があり、食べ物は拾った瞬間に効果が発揮される即効性のもの、魔石は拾ったあとにLボタンを押し狙って使用するものだ。これらを使えばレースを有利に運べる。

たべもの

■好きなたべものを食べてスピードアップ!!

拾うと好物度によって、馬車のスピードがアップしたり、ダウンしたりする。

- ◆好き　…スピードアップ
- ◆普通　…変化なし
- ◆嫌い　…スピードダウン

魔石

■魔石を使って敵の邪魔をしよう

[ファイア]
使うと前方にファイアを放つ。炎に当たった馬車は、燃え上がって加速できなくなる。

[ブリザド]
使うとコース上に薄い氷を張る。氷上に乗ってしまった馬車は、凍り付いて動けない。

[サンダー]
使うと前方にサンダーを放つ。電撃に当たった馬車は、感電状態になりハンドル操作不能に。

速く走るための基本テクニック　マイスターになるための第一歩

基本的な操作方法を覚えただけで勝利を掴めるほど、「けちらせ！キャラバンロード」は甘くない。ライバルとの駆け引きやアイテムの使い所など、勝ちにつながるポイントは山のようにある。しかし、勝利するためならそのいくつかを押さえておけば十分だ。そこで、特に重要な4つの基本テクニックを厳選して紹介しよう。これらをマスターすれば、全コース制覇も遠くない！

《基本テクニック》

TECHNIC 1

インコースをキープした走りを徹底する

ライン取りは最重要課題。イン側をキープして最短距離をトレースすれば、上位をキープできる。しかし、攻めすぎは禁物。1度でもコースアウトを起こしたら、その後の挽回は難しい。慣れないうちはブレーキでしっかり減速、コーナーもアウト・イン・アウトで攻めよう。

TECHNIC 2

魔石はコーナー手前の直線コースで使おう

ファイアやサンダーの魔石はコーナーリング中に使うのではなく、コーナーにさしかかるストレートで使うと命中率も上がり、敵車をコースアウトさせやすい。また、コースに氷を張って敵車の動きを止めるブリザドの魔石は、Rボタンで後ろを確認してから使うのがオススメだ。

TECHNIC 3

ドリフトを使ってライバルをけちらせ！

コーナリング途中で、ライバルをコース外に弾き飛ばすことができれば、断然有利になることは言うまでもない。敵車は決まったコースをなぞるように走るので、なかなか追い抜くタイミングがつかめない混戦レースの時は、その中に飛び込んで弾き飛ばすのも1つの手だ。

TECHNIC 4

食べ物をすべて取れば有利になるわけではない

好物度の高い食べ物を取ればパパオのスピードはアップする。しかし、手当たり次第に食べ物を取るのは考えものだ。コースによっては、コーナー直前に食べ物が配置されていることもある。コーナー直前のスピードアップは即コースアウトにもつながる。食べ物を効率よく使えるポイントを、しっかり把握しておこう。

⬆ストレートが多いコースでは、積極的に食べ物を拾いに行こう。

コース攻略

コース毎の1位を目指せ！

全9コースを完全攻略!!

「けちらせ！　キャラバンロード」のコースは、野原・砂漠・海岸の3系統が存在し、それぞれ3コースずつ用意されている。また、野原のコースが最も簡単で、砂漠、海岸の順に難易度が上がっていく。ここでは、各コース毎の特徴と、そのコースで1位を取るために注目したいポイントを、併せて紹介しよう。

野原コース① Lap数：3周

ストレートの多いスピードコース

ストレートが多く、緩やかなコーナーが続くスピードコース。スピード重視のパパオで、先行逃げ切りが可能。

インベタ走行を心がけよう

インコースをキープすれば、おのずと結果はついてくる。魔石や食べ物は無理をして取りに行かなくてもOK。

Records

2:00:00

Best Papao

TYPE **B**

直線コースでライバルに差を付けられないタイプBがおススメ

野原コース② Lap数：3周

道幅が絶え間なく変化するコース

道幅の変化に惑わされないように注意。あまりインに寄りすぎると、コースアウトしてしまう危険もある。

減速ゾーンの手前で好物を取ろう

茶色で描かれたコースは減速ゾーン。その手前で出現する食べ物は、確実に好物をゲットしておきたい。

Records

2:20:00

Best Papao

TYPE **D**

ライバルにはじき飛ばされてコースアウトしにくいタイプDがおススメ

野原コース③ Lap数：3周

道幅も狭いショートコース

道幅が狭く、距離も短い。すべての馬車の能力が低く設定されているため、スローペースなレース展開になる。

食べ物を取ってハイスピードをキープ

ハイスピードを常にキープしておくことが重要。レース前に、好物度の高い食べ物をチェックしておこう。

Records

3:00:00

Best Papao

TYPE **C**

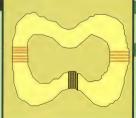
コーナーからの立ち上がりが早いタイプCがおススメ

砂漠コース① Lap数：5周

ライン取りが重要なスピードコース

コース幅も広く形もシンプル。しかし、砂漠コース特有の滑り安さから、コースアウトを起こしやすい。

アクセルワークは慎重に行おう

見た目以上にコーナーがキツイので、コーナー侵入前の減速が最も重要。ブレーキングポイントを把握しておこう。

Records

1:50:00

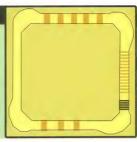
Best Papao

TYPE **D**

滑ってもコントロールの効くタイプDがおススメ

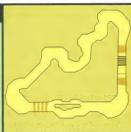
砂漠コース② Lap数：5周

正方形のハイスピードコース
ほぼ正方形の形をしたシンプルコース。直線からの90度カーブは、侵入前に十分な減速が必要だ。

終始インベタ走行でOK
シンプルなコースだけに、トップスピードがものを言う。可能な限りイン側をキープして走ろう。

Records
1:50:00
Best Papao
TYPE **D**
90度カーブを安定して曲がれるタイプDがおススメ

砂漠コース③ Lap数：3周

分岐ポイントが存在するコース
途中でコースが分かれている特殊コース。どちらに行くか迷っていると、コースアウトする可能性が高い。

順位に応じて走行ラインを変えよう
分岐ポイントのイン側は、道が狭い。トップならイン側でブロック、追い上げてるならアウト側のコースを選ぼう。

Records
2:50:00
Best Papao
TYPE **C**
ライバルに弾かれても体勢を立て直しやすいタイプCがおススメ

海岸コース① Lap数：3周

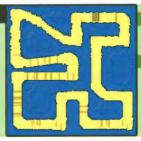
直角コーナーが連続するテクニカルコース
トップスピードになった途端に直角コーナーが出現する。海に落ちると、挽回するのはほぼ不可能だ。

好物を取れるかが勝負のカギを握る
直角コーナーに差し掛かるまで、いかにタイムを縮められるかがポイント。出現する好物は確実にゲットしたい。

Records
1:45:00
Best Papao
TYPE **A**
直線の最高速と直角カーブに対応できるタイプAがおススメ

海岸コース② Lap数：3周

最難関のテクニカルコース
細かいコーナーが連続する最難関コース。1度でも海に落ちると、レースに復帰するのも一苦労だ。

片輪をコース外に引っかけて減速しよう
コーナー直前での減速が基本。スピードが出過ぎた場合は、片輪をコース外に出して減速するのも手だ。

Records
2:30:00
Best Papao
TYPE **D**
コーナーを安全に曲がりきれるタイプDがおススメ

海岸コース③ Lap数：3周

道幅が極端に狭い先行逃げ切りコース
極端に道幅が狭く、2台並んで走っただけで道がふさがれる。スタート直後の混戦が勝負の分かれ目になる。

スタートの出遅れは致命的
道幅の狭さが最大のネック。スタート直後は上位に食いつき、魔石や食べ物でライバルの隙を突いていこう。

Records
3:15:00
Best Papao
TYPE **C**
ライバルに弾かれても体勢を立て直しやすいタイプCがおススメ

ミニゲーム

「けちらせ！キャラバンロード」のほかにも、このゲーム内には2つのミニゲームがある。1人で遊んでいる時などに楽しもう。

セルキージャンプ　セルキー1人でルダの村へ行こう！

ミニゲームの「セルキージャンプ」は、ルダの村へ行けば遊ぶことができる。ただし、ゲームの発生は、シングルモードでもマルチモードでも、セルキーの1人プレイの場合に限るのだ。ほかの種族で行ってしまったら、1回外に出てキャラを替えてから出直そう。

発生条件
- セルキー1人でプレイしていること
- 網の左にいる子供に話しかける

ジャンプミニゲームを始めよう！

ジャンプミニゲームは、セルキーの子供に話しかけると自動的に始まる。使用するのは、ジャンプ用のAボタンとBボタン、横回転用の十字ボタンの3つ。ジャンプ10回ぐらいなら、誰にでも簡単だが、100回以上のメッセージを聞くとなると、まさに究極の集中力が必要となる。しかし、その時点でもポイントは200に届くかどうか。このゲームの真の姿は、実はその先にあるのだ。

ジャンプ回数とメッセージ

・ジャンプ回数が0～9回
「あれぇ～？　それだけぇ？」
・ジャンプ回数10回～29回
「わーい、ありがとう！」
・ジャンプ回数30回～99回
「○○回もとぶなんて　さすがだねーっ!!」
・ジャンプ回数100回～
「すごーい!!　○○回もとんだよ!!」

高得点でもらえる賞品リスト

・4000ポイント以上　……オリハルコン
・2000ポイント以上　……ミスリル
・1000ポイント以上　……てつ
・500ポイント以上　……どう

～ミニゲームの流れ～

子供に話しかけてスタート
▼
ジャンプと同時にコマンドが表示
▼
指示通りにⒶⒷボタンを入力
ボタンの数は最大5個まで
▼
ジャンプ直後に十字ボタンの左右で
横回転を追加、ポイント2倍
▼
コマンド入力は着地までの間
入力間違いや遅れるとゲーム終了
▼
ゲーム終了後、ポイントと
メッセージが表示される
▼
高得点なら賞品がもらえる

出現コマンドをカラダで覚えよう

ジャンプ時に出現するコマンドは、無制限に感じるが、実は下の12個のコマンドに限定されているのだ。このゲームの基本的な攻略法としては、まずこれらのコマンドを反射的に押せるよう体に覚え込ませるしかない。次に左手の十字ボタンの操作を確実に行い、得点倍増を狙っていこう。ボタンを押す姿勢は楽な感じがベスト。

○コマンド1個
Ⓐ／Ⓑ（1ポイント）

○コマンド2個
ⒶⒶ／ⒷⒷ（2ポイント）
ⒶⒷ／ⒷⒶ（3ポイント）

○コマンド3個
ⒶⒶⒷ／ⒷⒷⒶ（4ポイント）

○コマンド4個
ⒶⒷⒷⒶ／ⒷⒶⒶⒷ（5ポイント）

○コマンド5個
ⒶⒷⒶⒷⒶ／ⒷⒶⒷⒶⒷ（6ポイント）

攻略POINT

1）コマンド1個の次は、コマンド1個またはコマンド2個しか出現しない。序盤では重要なポイントだ。
2）200ポイントの後半から300ぐらいで、コマンド3個や4個が出現する。緊張感を高めていこう。
3）300ポイントを超えたぐらいから、コマンド5個が出現。ここから先は集中力と持続力が勝負の分かれ目だ。

ファム大農場の牛レース

100ギルで狙え一獲千金！

ミニゲームの「牛レース」は、ファム大農場で開催される。毎回開催されているわけではないが、何度かワールドマップから入り直せば開催中になる。牧場の主人が指定の位置にいるか、牛がゼッケンを付けていれば開催中の印だ。ちゃんと所持金を確認しておこう。

発生条件

・牧場の主人が画面の位置にいる
・100ギル以上を持って主人に話しかける

牛レースを始めよう！

牛レースは、100ギルで「牛券」を勝って楽しむゲームだ。どの牛が勝つかを当てる「単勝」という買い方しかできないが、レース系のギャンブルでは最も基本的な遊び方である。まず牧場主に話しかけて参加を表明しよう。100ギルが徴収され、牛のオッズを見ることができる。

配当オッズの見方

牛の配当オッズとは、もしも賭けた牛が勝った場合、100ギルが何倍になって戻ってくるかということを示したものだ。例えば（1：2）となっていたら、この牛の配当オッズは2倍で、この牛が勝てば200ギルが戻されることになる。もしも（1：10）となっていたら、配当は10倍だ。

●牛レースで勝ちたい人はP.060へGO!

～ミニゲームの流れ～

牧場の主人に話しかける
▼
100ギル払ってゲーム開始
▼
8頭の牛から1頭を選択
▼
選択した牛が勝てば配当に応じて賞金がもらえる
▼
牛が負ければ賞金はなし

やりこみキャラバン隊

のんびりゆっくりファム農場名物

牛レース必勝法

牛レース100回やってみました!

ファム大農場のミニゲーム「牛レース」はプラスになるのか？眠気を誘うまったりとした15時間の結果とその検証をここに！

その1 勝牛の傾向を探れ!!

牛レースの傾向を調べるため、とりあえず100レース分のデータを取った。結果は右表の通り。若干勝率に差はあるが、レース数が少ないことを考えると、枠番による大きな偏りはなさそうだ。さらに枠番ごとの回収率も調べたが、すべてマイナス収支。全体の回収率は､56.6%(100ギル投資して56.6ギル回収)とかなり低い。これでは勝てるワケがない。

枠番から見た勝率と回収率

枠番	1	2	3	4	5	6	7	8
勝率(%)	13	12	9	13	13	14	18	8
回収率(%)	74	44	46	84	78	72	75	45

※今回は、まず50回続けて牛レースをやり、一旦大農場を出てから再度50回レースをしてみた。50回ごとの傾向には多少バラつきもあるが、その差はレース数が増えれば埋まりそうだ。枠の勝率は、その時の傾向が若干出てる程度と考えた方がいい。

その2 配当から勝牛を見つけだせ!

胴元が暴利過ぎではと思ったが気を取り直して、ちょっと気になっていた配当と勝牛の関係を調べてみた(右表)。配当2倍の勝率30%はともかく、配当7倍、8倍の回収率は、なんと完全にプラスとなっている。100レースの結果だけだが、実際に下の実践法を試してみた結果、この後もこの傾向は変わらず。かなり信用できる結果だろう。

配当と勝牛の関係

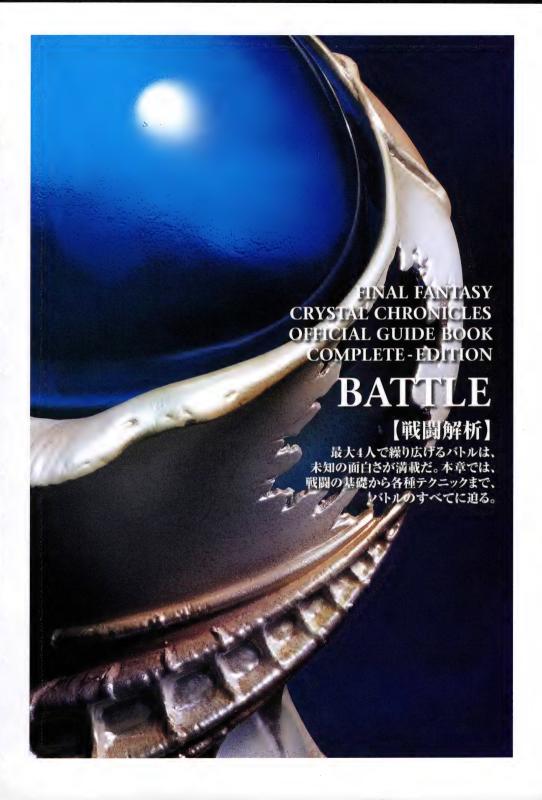
配当	2倍	3倍	4倍	5倍	6倍	7倍	8倍	9倍	10倍
勝数(回)	37	10	6	1	1	18	23	1	3
出走回数(回)	123	94	83	94	89	77	90	102	48
勝率(%)	30.1	10.6	7.2	1.1	1.1	23.4	25.6	1.0	6.3
回収率(%)	60.2	31.8	28.8	5.5	6.6	164	205	9.0	63.0

※1回のレースに同じ配当の牛が2頭以上いる場合(または出ていない)もあるため、100レース=100回というわけではない。

実践 8倍、7倍の配当を狙え!

今回の100レースの結果から言える必勝法だが、配当別の勝率に偏りが出ているのを利用しよう。勝率では2倍が一番高いが、回収率は60%しかない。狙いは、回収率の高い8倍、7倍だ。8倍なら8レースに1回勝ってくれれば取り戻せる。もし複数頭の8倍がいたら、枠の勝率が高い7枠や6枠（これはその時の傾向で選ぶこと）を優先する。理論的には、これで回収率200%が狙えるぞ。

⬆牛レースでは、のんびりやるのが楽しむ秘訣。余裕が勝利を呼ぶのだ。

FINAL FANTASY
CRYSTAL CHRONICLES
OFFICIAL GUIDE BOOK
COMPLETE-EDITION
BATTLE
【戦闘解析】
最大4人で繰り広げるバトルは、
未知の面白さが満載だ。本章では、
戦闘の基礎から各種テクニックまで、
バトルのすべてに迫る。

Basic operation in a battle

戦闘時の基本操作

戦闘アクションでは簡単な操作で多彩な行動を行える。武器攻撃と防御、魔法を駆使して強敵を退けよう。

バトル中に行えるさまざまなアクション

「たたかう」「まもる」といった基本コマンドから強力な連携攻撃まで、戦闘バリエーションは豊富だ。さまざまな局面で的確な対応ができるよう、操作方法を理解しておこう。

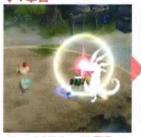
たたかう／連続技　武器を使用した物理攻撃

「たたかう」を選択してAボタンを押せば、装備中の武器で攻撃できる。武器の届く範囲であれば、敵の方向へ自動的に向きを変えて攻撃をしてくれるのだ。また、タイミング良くボタンを押すと3連発の連続技を出せる。種族ごとに連続技のモーションは違う（下記ページ参照）ので、いろいろ研究してみよう。

種族別の特徴

 クラヴァット →P.009
 リルティ →P.013
 ユーク →P.017
 セルキー →P.021

連続技の使い分け方

◆1撃目

ヒット&アウェイに最適
攻撃後の隙が小さいので、当ててから素早く移動して避ければ、反撃を受けなくて済む。

◆2撃目

敵のスキをついた連続攻撃
魔法などの時間がかかる攻撃を仕掛けてきたら使おう。ヒット後、すぐに距離をおくように。

◆3撃目

敵の行動を中断できるが…
ヒット時にのけぞらす効果があるが、敵によって確率（コンボ有効率→P.259）が違う。反撃も受けやすい。

まもる　種族ごとに異なるさまざまな防御方法

「まもる」を選択時にAボタンを押し続ける、またはタイミングよくボタンを押すと攻撃から身を守れる。ただし、とっさの攻撃に対しては、コマンドの切り替えが必要なので対応が難しい。無理せず移動で避けた方が無難だ。防御法も種族ごとに違う（下記ページ参照）ので、それぞれの特徴を把握しよう。

種族別の特徴

 クラヴァット →P.009
 リルティ →P.013
 ユーク →P.017
 セルキー →P.021

必殺技 各武器が持っている固有の攻撃

ターゲットリングを使った物理攻撃が必殺技だ。武器ごとに使用できる必殺技が異なるが、特徴別に分類すると以下のようになる。また、詳しい効果についても紹介しているので、そちらもチェックしよう。なお、出し方は右記を参照してほしい。

必殺技の効果
 クラヴァット →P.314
 ユーク →P.316
 リルティ →P.315
セルキー →P.317

《必殺技の特徴》

◇打撃タイプの必殺技◇

●移動系
- 移動中に攻撃を受けた場合は失敗する。
- ターゲットリングの地点に到達する前に敵に当たった場合は、その敵にヒットする。

●突撃系
- ターゲットリングの地点に必ず到達する。
- 到達するまでは無敵。
- 吹き飛ばし効果がある(P.065)。

◇飛び道具タイプの必殺技◇

●射出系
- ターゲットリングの地点に到達する前に敵に当たった場合は、その敵にヒットする。

●貫通系
- 途中で敵に当たってもターゲットリングの地点に必ず到達する。

魔法 魔石の力を引き出しさまざまな効果を生み出す

コマンドにセットした魔石を使用すれば、必殺技同様にターゲットリングで標的を合わせて魔法を発動できる（右記を参照）。マジックパイルにも応用がきくベーシック・アクションだ。

魔法の種類と効果［P.304］

◆必殺技・魔法の出し方

STEP 1

L/Rボタンで、「たたかう(必殺技)」か「魔石の名前(魔法)」を選択

STEP 2

Aボタンを押し続けターゲットリングを出現させる

STEP 3

十字ボタンでターゲットリングを目標に重ねる

STEP 4

Aボタンを放す

消費アイテム／武器 アイテムの使用と武器の持ち替え

消費アイテムをコマンドにセットしておけば、その都度メニューを開かなくても素早く使用できる。ただし、使った後の補充は、手動でやる必要があるので忘れないように。また、装備していない武器をコマンドにセットし、このコマンドを実行してやることで、武器の持ち替えもできる。状況に合わせて必殺技の使い分けが可能となるのだ。

⬅打撃タイプと飛び道具タイプの必殺技を使い分けて戦いを有利に進めよう。

連携攻撃　必殺技と魔法の掛け合わせで効果や威力が変わる

仲間とターゲットリングを使用した協力プレイが連携攻撃だ。魔法同士を掛け合わせるマジックパイルと、魔法と必殺技を掛け合わせる魔法剣の2種類がある。どちらも手順は同じだが、タイミングは異なる。

➡仲間との協力が不可欠な連携攻撃。プレイヤー同士で声を掛け合ってタイミングを合わせよう。

連携攻撃の手順

STEP 1

ターゲットリングを複数人で出す

連携攻撃を発動するプレイヤーが、必殺技・魔法と同じ要領（P.063参照）で、ターゲットリングをそれぞれ出現させよう。

STEP 2

ターゲットリングを目標に重ねる

ターゲットリングは少しでも重なればOK。攻撃される前に素早く目標に重ねよう。全体魔法なら、画面内のどこでもいい。

STEP 3

タイミングを合わせてAボタンを放す

あとはタイミングを合わせてAボタンを放すだけ。発動タイミングや掛け合わせにより、さまざまな効果を生み出す。

マジックパイル

マジックパイルは2つ以上の魔法を掛け合わせて行う連携攻撃。掛け合わせの種類とタイミングによって、さまざまな合体魔法を発動できるのだ。発動タイミングのパターンは以下の5種類。掛け合わせの種類はもちろん、入力パターンをしっかりと頭に叩き込んで、いつでもマジックパイルを行えるようにしておきたい。

マジックパイルの種類－[P.310]

《マジックパイルの入力パターンは5つ》

パターン1	パターン2	パターン3	パターン4	パターン5
全員同時に魔法を発動	ずらしてから2人以上が同時に発動	同時発動後に3～4人目がずらして発動	1人ずつ大きくずらして発動	1人ずつ少しずらして発動

マジックパイルの入力タイミング－[P.311]

魔法剣

魔法剣は必殺技に魔法の効果を追加した物理攻撃だ。全3種類あるが、出し方はすべて同じ。始めに魔法を唱え、少しずらして必殺技を放つと発動する。また、魔法を唱える人数が1人の場合、魔法効果による状態変化を与えるだけで、ダメージは必殺技と同じ。だが、人数が2人3人と増えるとダメージも2倍3倍と増加する。

魔法剣の詳しい入力タイミングとその効果－[P.318／319]

ひとりのときは?

FOR SINGLE MODE

シングルモードの連携攻撃の出し方

シングルモードでもマルチモードと同様に連携攻撃を出せる。方法は“コマンドリストであらかじめ作成する”と“モグと協力して連携攻撃を行う”の2種類。特に前者は使用頻度が非常に高く、厳しい1人旅には欠かせないものとなる。

方法その1 コマンドリストであらかじめ作成する

メニューでコマンドリストに武器や魔石を並べて置くと、連携攻撃が1つのコマンドとして作成される。マジックパイルの場合は、並べる順番により作成できる魔法が異なるので組み合わせを確認しておこう。また、魔法剣は魔石（ファイア・ブリザド・サンダー）、武器の順番で並べればOKだ。

マジックパイルの組み合わせパターン—[P.312]

STEP 1
コマンドに魔石や武器をセットする
魔石や武器を並べてセットしよう。魔石を3つ使う組み合わせは、魔石を2つ並べてコマンド作成後に3つ目の魔石を配置すればOK。

STEP 2
自動的に作成される
組み合わせが正しければ、コマンドが自動作成される。作成されたコマンドをキャンセルしたい場合は「かいじょ」を選ぼう。

STEP 3
作成したコマンドを使用する
連携攻撃をコマンドとして使用できる。使い方は必殺技などと同じ。ターゲットリングを目標に重ねてボタンを放すだけだ。

方法その2 モグと協力して連携攻撃を行う

モグが唱える魔法に合わせて、魔法や必殺技を使用すれば連携攻撃が行える。発動のタイミングはマルチモードとまったく同じだ。モグが唱える魔法は、モーグリペイント(P.050)によって調整ができるので、あらかじめ必要になりそうな魔法を唱えてくれるように色を塗っておこう。

モグがターゲットリングを出す条件—[P.051]

STEP 1
モグのターゲットリングが出現する
条件を満たしていると、プレイヤーがターゲットリングを出現させたあと、続けてモグもターゲットリングを出してくる。

STEP 2
モグがターゲットリングを重ねてくる
ターゲットリングをモンスターに合わせよう。何もしなくてもモグは勝手にプレイヤーのリングに重ねてくるので安心だ。

STEP 3
タイミングを合わせて発動する
モグの魔法の発動にタイミングを合わせれば、連携攻撃を発動できる。魔法剣はタイミングを取りやすいのでオススメ。

BATTLE指南

◆物理攻撃の特殊効果“吹き飛ばし”と“のけぞり”

必殺技の中には敵を後退させる吹っ飛ばし効果を持つものがある。また、連続技の3発目などにあるのけぞり効果は、敵の攻撃を中断可能だ。ただし、成功率は敵によって異なってくる。

Condition change

状態変化について

敵からの攻撃で状態変化に陥るときがある。
症状とその回復方法、予防策は必須の知識といえよう。

状態変化とその回復方法

戦闘中に状態変化を引き起こす攻撃を仕掛けられることがあるが、キャラクターをこの状態のまま放っておくのは危険。状況によっては全滅の憂き目にも遭う。戦闘不能以外はクリア（P.307）で治せるし、個別の回復方法が存在する状態変化もある。以下で10種類の状態変化の症状と回復方法を紹介しているので、どんな状態に陥っても適切な対処ができるようにしておきたい。

《10種類の状態変化》

火炎

症状
- 防御力低下
- 移動速度1.2倍

回復方法
- クリア/ブリザドの魔法
- 時間経過

氷結

症状
- 行動不能
- 物理攻撃を受けるとダメージ2倍

回復方法
- クリア/ファイアの魔法
- 時間経過
- 十字ボタンを激しく動かす

気絶

症状
- 行動不能

回復方法
- クリアの魔法
- 時間経過
- ダメージを受ける
- 十字ボタンを激しく動かす

スロウ

症状
- 移動速度半減
- ターゲットリング発生時間2倍

回復方法
- クリア/ヘイストの魔法
- 時間経過

ストップ

症状
- 行動不能

回復方法
- クリアの魔法
- 時間経過
- 十字ボタンを激しく動かす

ヘイスト

症状
- 移動速度1.2倍
- ターゲットリング発生時間半減

回復方法
- クリア/ストップ/スロウの魔法
- 時間経過

毒

症状
- 5秒ごとにハート半分ずつダメージ

回復方法
- クリアの魔法
- 時間経過

石化

症状
- 行動不能
- グラビデ/クリア以外の魔法無効
- 物理攻撃/グラビデのダメージ半減

回復方法
- クリアの魔法
- 時間経過
- 十字ボタンを激しく動かす

呪い

症状
- すべての能力値が半減

回復方法
- クリアの魔法
- 時間経過

戦闘不能

症状
- 手をふる/移動以外の行動不能

回復方法
- レイズ/アレイズの魔法
- フェニックスのお

《それ以外の特殊な追加効果》

スタン

症状 一定時間、いっさいの行動ができない （→P.077）

のけぞり

症状 後方に吹き飛ばされ、攻撃が中断される （→P.077）

ひとりのときは?

FOR SINGLE MODE

シングルモードの連携攻撃の出し方

シングルモードでもマルチモードと同様に連携攻撃を出せる。方法は“コマンドリストであらかじめ作成する”と“モグと協力して連携攻撃を行う”の2種類。特に前者は使用頻度が非常に高く、厳しい1人旅には欠かせないものとなる。

方法その1 コマンドリストであらかじめ作成する

メニューでコマンドリストに武器や魔石を並べて置くと、連携攻撃が1つのコマンドとして作成される。マジックパイルの場合は、並べる順番により作成できる魔法が異なるので組み合わせを確認しておこう。また、魔法剣は魔石（ファイア・ブリザド・サンダー）、武器の順番で並べればOKだ。

マジックパイルの組み合わせパターン－[P.312]

STEP 1
コマンドに魔石や武器をセットする
魔石や武器を並べてセットしよう。魔石を3つ使う組み合わせは、魔石を2つ並べてコマンド作成後に3つ目の魔石を配置すればOK。

STEP 2
自動的に作成される
組み合わせが正しければ、コマンドが自動作成される。作成されたコマンドをキャンセルしたい場合は「かいじょ」を選ぼう。

STEP 3
作成したコマンドを使用する
連携攻撃をコマンドとして使用できる。使い方は必殺技などと同じ。ターゲットリングを目標に重ねてボタンを放すだけだ。

方法その2 モグと協力して連携攻撃を行う

モグが唱える魔法に合わせて、魔法や必殺技を使用すれば連携攻撃が行える。発動のタイミングはマルチモードとまったく同じだ。モグが唱える魔法は、モーグリペイント(P.050)によって調整ができるので、あらかじめ必要になりそうな魔法を唱えてくれるように色を塗っておこう。

モグがターゲットリングを出す条件－[P.051]

STEP 1
モグのターゲットリングが出現する
条件を満たしていると、プレイヤーがターゲットリングを出現させたあと、続けてモグもターゲットリングを出してくる。

STEP 2
モグがターゲットリングを重ねてくる
ターゲットリングをモンスターに合わせよう。何もしなくてもモグは勝手にプレイヤーのリングに重ねてくるので安心だ。

STEP 3
タイミングを合わせて発動する
モグの魔法の発動にタイミングを合わせれば、連携攻撃を発動できる。魔法剣はタイミングを取りやすいのでオススメ。

BATTLE指南

◆物理攻撃の特殊効果“吹き飛ばし”と“のけぞり”

必殺技の中には敵を後退させる吹っ飛ばし効果を持つものがある。また、連続技の3発目などにあるのけぞり効果は、敵の攻撃を中断可能だ。ただし、成功率は敵によって異なってくる。

Condition change

状態変化について

敵からの攻撃で状態変化に陥るときがある。
症状とその回復方法、予防策は必須の知識といえよう。

状態変化とその回復方法

戦闘中に状態変化を引き起こす攻撃を仕掛けられることがあるが、キャラクターをこの状態のまま放っておくのは危険。状況によっては全滅の憂き目にも遭う。戦闘不能以外はクリア（P.307）で治せるし、個別の回復方法が存在する状態変化もある。以下で10種類の状態変化の症状と回復方法を紹介しているので、どんな状態に陥っても適切な対処ができるようにしておきたい。

《10種類の状態変化》

火炎

症状
- 防御力低下
- 移動速度1.2倍

回復方法
- クリア/ブリザドの魔法
- 時間経過

氷結

症状
- 行動不能
- 物理攻撃を受けるとダメージ2倍

回復方法
- クリア/ファイアの魔法
- 時間経過
- 十字ボタンを激しく動かす

気絶

症状
- 行動不能

回復方法
- クリアの魔法
- 時間経過
- ダメージを受ける
- 十字ボタンを激しく動かす

スロウ

症状
- 移動速度半減
- ターゲットリング発生時間2倍

回復方法
- クリア/ヘイストの魔法
- 時間経過

ストップ

症状
- 行動不能

回復方法
- クリアの魔法
- 時間経過
- 十字ボタンを激しく動かす

ヘイスト

症状
- 移動速度1.2倍
- ターゲットリング発生時間半減

回復方法
- クリア/ストップ/スロウの魔法
- 時間経過

毒

症状
- 5秒ごとにハート半分ずつダメージ

回復方法
- クリアの魔法
- 時間経過

石化

症状
- 行動不能
- グラビデ/クリア以外の魔法無効
- 物理攻撃/グラビデのダメージ半減

回復方法
- クリアの魔法
- 時間経過
- 十字ボタンを激しく動かす

呪い

症状
- すべての能力値が半減

回復方法
- クリアの魔法
- 時間経過

戦闘不能

症状
- 手をふる/移動以外の行動不能

回復方法
- レイズ/アレイズの魔法
- フェニックスのお

《それ以外の特殊な追加効果》

スタン

症状 一定時間、いっさいの行動ができない（→P.077）

のけぞり

症状 後方に吹き飛ばされ、攻撃が中断される（→P.077）

耐性を上げて状態変化を防ぐ

状態変化を未然に防ぐには、各耐性を上げる必要がある。耐性の上げ方は下記の2つ。ただし、上位魔法（ファイラ・ファイガなど）の状態変化を防ぐには、同じ耐性効果を持つ防具やアクセサリーなどを2つ装備（耐性の合計が+2）するか、クリスタルケージの属性効果を併用するしかない。

装備品で上げる　耐性のある防具やアクセサリーで上げる

状態変化に対し耐性を持った装備品を、下に列挙した。これらの装備品をモンスターに合わせて変更しながら使えれば理想だ。だが、所持アイテムの数には制限がある。現実的には必殺技をメインに戦うならスロウ耐性の防具を付けるなど、戦闘スタイルに合わせてチョイスするといいだろう。

⬅気絶耐性のアクセサリーを装備すれば、サンダーを食らっても状態変化にならない。

《耐性のある装備品一覧》

耐性	装備品	ページ
火炎	フレイムメイル	[P.284]
	フレイムシールド	[P.285]
	フレイムガード	[P.286]
	フレイムヘルム	[P.287]
	フレイムバックル	[P.287]
	ほのおのバッジ	[P.288]
スロウ	タイムメイル	[P.284]
	タイムヘルム	[P.287]
	せいかくなとけい	[P.288]
呪い	セイントメイル	[P.284]
	セイントシールド	[P.285]
	ホワイトミサンガ	[P.288]
氷結	アイスメイル	[P.284]
	アイスシールド	[P.285]
	アイスガード	[P.286]
	アイスヘルム	[P.287]
	アイスバックル	[P.287]
	こおりのバッジ	[P.288]
ストップ	エターナルメイル	[P.284]
	エターナルヘルム	[P.287]
	とまらないとけい	[P.288]
石化	ゴールドガード	[P.286]
	きんのネックレス	[P.288]
気絶	サンダーメイル	[P.284]
	サンダーシールド	[P.285]
	サンダーガード	[P.286]
	サンダーヘルム	[P.287]
	サンダーバックル	[P.287]
	かみなりのバッジ	[P.288]
毒	ブレスメイル	[P.284]
	ブレスバックル	[P.287]
	ブルーミサンガ	[P.288]

《耐性上昇に伴う変化》

耐性	変化
耐性なし	基本攻撃・連携攻撃のどちらでも状態変化が発生／ダメージは通常通り
耐性+1	連携攻撃を受けたときのみ状態変化が発生／ダメージは通常通り
耐性+2	基本攻撃・連携攻撃のどちらでも状態変化が発生しない／ダメージは通常通り

クリスタルケージで上昇　クリスタルケージの属性で上げる

クリスタルケージによる耐性の変化は、キャラクター個人ではなく、パーティ全体に影響する。ダンジョン内のホットスポットで、ボスや強力なモンスターが使う攻撃に合わせて、クリスタルケージの属性を変えられないかどうか調べよう。

クリスタルケージの属性の効果－[P.037]

モンスターの状態変化について

モンスターに与えられる状態変化は7種類。火炎、氷結、気絶、スロウ、ストップの5つは味方が受けるものと同じ。これにグラビデとホーリーが加わる。状態変化・グラビデにすると飛んでいる敵を地面に落とせる。また、状態変化・ホーリーにすれば亡霊系の敵を実体化できる。

はみ出し情報

瘴気耐性を上げるアイテム

装備品の中には特殊な耐性を持つものがある。クリスタルリング（P.289）が持つ瘴気耐性がそれ。瘴気に対する耐性が上がることで、クリスタルケージのエリア外にいたときに受けるダメージ間隔が、クリスタルリングを装備しているときは1秒間長くなるのだ。

Battle system

戦闘システム

敵へのダメージ数やターゲットリングの発生時間などを、計算式を使って徹底分析。電卓を武器に強敵に立ち向かおう。

敵を攻撃した場合のダメージ数の出し方

ゲーム中では敵のHPが表示されないので、どの程度モンスターにダメージを与えているのかがわからない。以下では通常攻撃や魔法攻撃など、攻撃の種類ごとにダメージの算出方法を紹介している。ここぞという場面で各項目を元に計算、緻密な戦いで勝利をものにしてほしい。

《プレイヤーからモンスターへ攻撃するときのダメージ算出方法》

通常攻撃

プレイヤーのこうげき ÷ 5 ※端数切り捨て － モンスターのVIT ＝ ダメージ数

例：こうげき22のキャラクターがゴブリンを通常攻撃した場合
攻撃：22 ÷ 5 － VIT：2 ＝ ダメージ2

魔法攻撃

（魔法の威力 ＋ プレイヤーのまほう）÷ 5 ※端数切り捨て － モンスターのVIT ＝ ダメージ数

例：まほう13のキャラクターがゴブリンをファイアで攻撃した場合
（ファイアの威力：30 ＋ まほう：13）÷ 5 － VIT：2 ＝ ダメージ6

マジックパイル

（魔法の威力 ＋ 始動となるプレイヤーのまほう）÷ 5 ※端数切り捨て － モンスターのVIT ＝ ダメージ数

例：まほう13のキャラクターが始動となりゴブリンをファイラで攻撃した場合
（ファイラの威力：15 ＋ まほう：13）÷ 5 － VIT：2 ＝ ダメージ3×3※
※ファイラの弾数

必殺技

（必殺技の威力 ＋ プレイヤーのこうげき）÷ 5 ※端数切り捨て － モンスターのVIT ＝ ダメージ数

例：こうげき22のキャラクターがゴブリンをパワーソードで攻撃した場合
（パワーソードの威力：20 ＋ こうげき：22）÷ 5 － VIT：2 ＝ ダメージ6

魔法剣

必殺技のダメージ × 1（1人が魔法1人が必殺技）／2（2人が魔法1人が必殺技）／3（3人が魔法1人が必殺技） ＝ ダメージ数

例：上記の必殺技と同じ条件でゴブリンにファイア剣（3人での連携）で攻撃した場合
ダメージ数：6 × 2 ＝ ダメージ12

ダメージ算出に必要な各項目	モンスターのVIT	プレイヤーのこうげき	プレイヤーのまほう	魔法の威力	必殺技の威力
	→P.259～	→P.031	→P.031	→P.304～	→P.313～

BATTLE指南

◆モンスターから受けるダメージは？

敵から受けるダメージは、物理・魔法攻撃問わず「ぼうぎょ」が大きく影響する。例えば、同じモンスターから同じ攻撃を受けた場合、「ぼうぎょ」が5上がると、ハート半分の量だけダメージが減るのだ。

魔法をかけた場合の状態変化の効果時間

敵を魔法で攻撃すると与えられる状態変化の効果時間は、下記のとおり各種族ごとに異なる。注目はマジックパイルで与えられる状態変化の効果時間。「始動キャラクターの種族」の効果時間だけ状態変化が続くのだ。どの種族が最初に魔法を唱えるのに適しているかも下記情報でわかる。

《種族ごとの状態変化の効果時間》

	火炎	氷結	気絶	スロウ	ストップ	ヘイスト	グラビデ	ホーリー
クラヴァット	約9.33秒	3.5秒	約5.83秒	約11.67秒	約5.83秒	約46.67秒	約8.17秒	約11.67秒
リルティ	約6.67秒	2.5秒	約4.17秒	約8.33秒	約4.17秒	約33.33秒	約5.83秒	約8.33秒
ユーク	約10.67秒	4秒	約6.67秒	約13.33秒	約6.67秒	約53.33秒	約9.83秒	約13.33秒
セルキー	8秒	3秒	5秒	10秒	5秒	40秒	7秒	10秒

ターゲットリングの射程と詠唱・発生時間

ターゲットリングの射程と詠唱・発生時間は、魔法については以下の計算式を、必殺技に関しては、個別に紹介した数値で導き出せるようにしている。また、一部の防具やアクセサリーの特殊効果で、さらにターゲットリングの射程を広げたり、詠唱・発生時間を短縮することも可能だ。

《ターゲットリング(魔法)の射程と詠唱時間の算出方法》

各種族に設定された射程 ＋ 魔法に設定された射程 ＝ ターゲットリングが届く射程
※範囲値が大きいほど遠くまで届く

各種族に設定された詠唱時間 ＋ 魔法に設定された詠唱時間 ＝ ターゲットリングの詠唱時間

例：クラヴァットがファイアを唱えた場合
ターゲットリングの射程　：5 ＋ 50 ＝ 55　※瘴気を払うエリアの半径よりやや広い程度
ターゲットリングの詠唱時間　：約0.17秒 ＋ 0.5秒 ＝ 約0.67秒で発生

射程の基準
射程とはクリスタルケージが瘴気を払うエリアの直径を100とした場合の値。

各種族に設定された魔法の射程と詠唱時間

種族	射程	詠唱時間
クラヴァット	5	約0.17秒
リルティ	0	0.5秒
ユーク	10	0秒
セルキー	0	約0.33秒

魔法に設定された射程と詠唱時間－[P.304～]

必殺技に設定された射程と発生時間－[P.313～]

モンスターの魔法攻撃に対する耐性

モンスターには魔法ごとに耐性が設定されている。弱点となる（耐性レベル0）魔法で攻撃すると、ファイアなどの基本魔法でも状態変化を引き起こせるが、耐性レベル1以上になると連携攻撃でないと状態変化が発生しない。耐性レベルの違いをよく把握し、モンスターとの戦いに活かそう。

《モンスターの耐性レベルについて》

耐性レベル0
❶基本魔法・連携攻撃のどちらでも状態変化が発生する。
❷ダメージは通常どおり。
❸グラビデ耐性がレベル0ならば、HPが1/2になる。

耐性レベル1
❶連携攻撃のときのみ状態変化が発生する。
❷ダメージは通常どおり。
❸グラビデ耐性がレベル1の場合は、HPが1/4になる。

耐性レベル2
❶基本魔法・連携攻撃のどちらでも状態変化が発生しない。
❷ダメージは通常どおり。
❸グラビデ耐性がレベル2の場合は、HPが1/10になる。

耐性レベル3
❶基本魔法・連携攻撃のどちらでも状態変化が発生しない。
❷あらゆる攻撃をしてもダメージ数は常に1。

各モンスターの耐性－[P.259]

Bonus point and accounts

ボーナスポイントと精算

精算アイテムの獲得に影響するボーナスポイント。計算方法や高得点を取るポイントなどを紹介していこう。

精算に大きく関わるボーナス条件

精算とはダンジョンをクリアしたときに、ボーナスポイントの高いプレイヤーからアイテムを分配していくシステムのこと。この順位や獲得できるアイテムに影響してくるのが全15種類のボーナス条件だ。シングル・マルチモードともにGBAに表示されているので、必ずチェックしておこう。

《全16種類のボーナス条件》

❶ アイテムをたくさんひろう	❷ おかねをたくさんひろう	❸ がったいこうげきでてきをたおす	❹ ひっさつわざでてきをたおす
❺ まほうでできをたおす	❻ たからばこをたくさんあける	❼ ダメージをあたえる	❽ なぐりこうげきにたえる
❾ まほうこうげきにたえる	❿ ダメージをうけない	⓫ まほうをつかわない	⓬ ひっさつわざをつかわない
⓭ たたかうでてきをたおさない	⓮ じぶんをかいふくしない	⓯ ものをひろわない	

《各ボーナス条件ごとの計算》

各ボーナス条件の計算方法は、大きく分けて2パターンある。1つは、ボーナス条件の行動をとるたびに各数値を加算していく（上限100点）タイプ。これが下記のパターン1だ。もう1つは100点から数値を減点していくもの。こちらは全ダンジョン共通の条件だ。ここで弾き出された数値は右ページにある最終的なボーナスポイントの計算で使用される。

パターン1：個別ダンジョンの数値。下記の数値を加点（100点が上限）

	リバ	ゴブ	キノ	カト	ティ	ジャ	ヴェ	デー	セレ	キラ	コナ	レベ	ライ
❶	+5	+4	+5	+5	+3	+8	+7	+5	+3	+5	+2	+3	+3
❷	+7	+7	+7	+7	+5	+10	+10	+7	+5	+7	+4	+5	+5
❸	+5	+5	+5	+5	+4	+7	+6	+5	+5	+6	+5	+5	+5
❹	+5	+5	+5	+5	+4	+7	+6	+5	+5	+6	+5	+5	+5
❺	+5	+5	+5	+5	+4	+7	+6	+5	+5	+6	+5	+5	+5
❻	+15	+8	+10	+8	+8	+15	+20	+10	+9	+17	+5	+7	+10
❼	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1
❽	+2	+2	+2	+2	+2	+2	+2	+2	+2	+2	+2	+2	+2
❾	+10	+10	+10	+7	+4	+10	+6	+6	+6	+6	+5	+5	+6

パターン2：全ダンジョン共通の数値。下記の数値を100点から減点（0点が下限）

❿	-1	⓫	-5	⓬	-5	⓭	-5	⓮	-2	⓯	-1

※リバ＝リバーベル街道／ゴブ＝ゴブリンの壁／キノ＝キノコの森／カト＝カトゥリゲス鉱山／ティ＝ティダの村／ジャ＝ジャック・モキートの館／ヴェ＝ヴェ・オル水門／デー＝デーモンズ・コート／セレ＝セレパティオン洞窟／キラ＝キランダ火山／コナ＝コナル・クルハ湿原／レベ＝レベナ・テ・ラ／ライ＝ライナリー砂漠

精算時のボーナスポイントの計算

左ページの各ボーナス条件ごとに計算して出したポイント数（最低0、最高100点）に、各プレイヤーが倒したモンスター数（各1点）と拾ったアイテム数（各1点）を足した数値が、画面に表示されるボーナスポイント。ここで出されたボーナスポイントの高い順に精算アイテムを獲得することができるのだ。

《ボーナスポイント算出方法》

プレイヤーが倒したモンスター数 ＋ **拾ったアイテム数** ＋ **ボーナス条件ごとのポイント数** ＝ **ボーナスポイント**

ボスを倒すことで入手する精算アイテム

精算アイテムは、獲得した「あずかりもの」のアーティファクトに、ボスごとに設定された4つのアイテムを加えたもの。ボスごとのアイテムは、上の計算式で出されたボーナスポイントのプレイヤー全員の合計値から求められる。ボスの攻略ページに各精算アイテムの出現条件を掲載しているので活用してほしい。

《獲得できる精算アイテム》

1 「あずかりもの」

敵や宝箱から手に入れたアーティファクト（最大4つ）は精算画面で正式獲得対象となる。入手後すぐに効果を発揮するが、ここで獲得しないと、完全に自分のものにはならない。

- **入手可能なアイテムはアーティファクトのみ**
- **1つのダンジョンで獲得できるアーティファクトは最大4つ**

＋

2 ボスごとに設定されたアイテム類

各ボスごとに設定されたアイテムは、4つ1セットで出現する。出現するセットの中身は、ボーナスポイント、人数、周回数＋ランダム要素で選ばれるのだ。また、アーティファクトだけでなく、レアアイテムも含まれているので、何度もダンジョンにチャレンジしてぜひとも入手しておきたい。

- **4つで1セット**
- **獲得できるアイテムはボーナスポイント、周回数、人数によって変わりさらにランダム要素も**
- **入手可能なアイテムはアーティファクト、素材、レシピの3種類**

獲得できる精算アイテム　ー　アーティファクト[P.300]　レシピ［P.293］　素材［P.290］

はみ出し情報

倒したモンスター数と拾ったアイテムについて

ボーナスポイントを算出するときの要素として、倒したモンスター数と拾ったアイテム数がある。モンスター数は、ダンジョン内にいるものはもちろん、ボスやサポートモンスターも1体分として含まれるのだ。また、1度拾ったアイテムをフィールドに置いたあと拾い直しても、ポイントには換算されない。

ボーナスで高得点を狙うための戦術

「ボーナス条件の得点」はすべて100点満点。各ボーナス条件を完全に満たすと、100点を超えることはある（越えた分はカットされる）が、100点に満たないことはないので安心してほしい。以下で、各条件で満点を取るためのアドバイスとその難易度を掲載したので参考にしてほしい。

《各ボーナス条件ごとのアドバイス》

アイテムをたくさんひろう
難易度 C

すべてのアイテム（ギルは含まれない）が加点の対象となるが、ポイントは自分が最初に拾ったかどうか。まず自分で拾ってからなら再びフィールド置いて、ほかのプレイヤーに渡しても問題ない。

おかねをたくさんひろう
難易度 C

拾ったギルの金額ではなく、あくまでもギルを拾った回数。もちろん自分の所持していたものを置いて拾っても加点はされない。キツい制限ではないので、高得点を狙いやすい条件の1つだ。

がったいこうげきでてきをたおす
難易度 B

連携攻撃でトドメを刺した回数で加点される。HPを減らすだけなら通常攻撃でも問題ないが、最後に倒すときだけはマジックパイルなどを使う必要がある。仲間との協力が重要になる条件だ。

ひっさつわざでてきをたおす
難易度 B

必殺技でトドメを刺した回数で加点される。物理攻撃が主体ならばいいが、魔法攻撃メインのキャラクターにはつらい条件だ。なお倒さなければほかの攻撃も使ってOK。魔法剣で倒しても加点される。

まほうでできをたおす
難易度 B

魔法でトドメを刺した回数で加点される。ファイアリング（P.303）などを持っていればいいが、ない場合はいかに早く攻撃魔法の魔石を取れるかがカギ。やはり倒す直前までの攻撃方法は関係ない。

たからばこをたくさんあける
難易度 C

制約が緩いので、高得点を狙いやすい条件だ。ただし、1回開けるごとに加点される点数が大きいので、開け忘れがあるとかなりのマイナスになる。なお、ミミックを開けても加点される。

ダメージをあたえる
難易度 B

ダメージ量ではなく、ダメージを与えた回数で加点される。1度の攻撃で1点加算なので、満点を取ろうとすると、非常に時間がかかる。わざと弱い武器を装備して、回数をかせぐのも手段の1つ。

なぐりこうげきにたえる
難易度 B

近・遠距離攻撃問わず、物理攻撃に耐えればOKだ。1回攻撃を受けても2点しか加算されないので、満点を取るには、50回は攻撃を食らう必要がある。なお、盾防御は回数には含まれない。

まほうこうげきにたえる
難易度 B

攻撃魔法だけでなく、スロウやストップなどの補助系魔法を受けた場合も加点されていく。1度耐えるだけでかなりの点が獲得できるので、わざと敵の魔法攻撃を食らいにいくのもアリだ。

ダメージをうけない
難易度 A

攻撃を受けるたびに減点されていくという非常に辛い条件。満点狙いなら、一切ダメージを受けてはならない。全面協力してくれる仲間がいなければ、この条件で高得点を狙うのは至難の技だろう。

まほうをつかわない
難易度 B

マルチモードならば、仲間に魔法のサポートを譲ればいいだけ。条件クリアは簡単だ。問題はシングル。なにしろケアルが使えないのが致命的だ。満点を狙おうとすると、厳しい戦いを強いられる。

ひっさつわざをつかわない
難易度 C

簡単に条件を達成できるボーナスの1つ。ひたすら通常攻撃か魔法で戦っていけばいいので、それほど苦労はしないだろう。ただし1度使用するだけで5点もマイナスされてしまうことを忘れずに。

たたかうでてきをたおさない
難易度 A

通常攻撃、必殺技や、コマンドリストに入れた武器でトドメを刺した回数で減点される。倒す前の条件はないが、前衛キャラクターがこの条件になると非常につらい。敵のHPに常に気を配ろう。

じぶんをかいふくしない
難易度 B

回復を仲間に頼めるマルチモードなら比較的楽。シングルで挑む場合は、アクションが得意な人以外は、高得点を取るのは難しいだろう。なお、自然回復とアクセサリーによる回復は減点されない。

ものをひろわない
難易度 B

この条件はマルチなら抜け道もある。仲間が拾ったものを置いてもらい、拾い直せば減点はされないのだ。だがシングル時は魔石も拾えないため非常に厳しい。入り直して条件を変えた方が無難だ。

Battle technique

バトルテクニック

さまざまな知識を習得したら、あとは実戦あるのみ。
戦闘で勝利するためのテクニックを披露しよう。

必ずマスターしておきたい戦闘のセオリー

ダンジョンで繰り広げられるモンスターとの戦いに勝利するには、ここで紹介するテクニックをしっかりと身に付けることが重要。コマンドリストの配置や、バトル中での役割など、詳しく解説してる。学んだテクニックを活用すれば、パーティ全体がスキルアップすること間違いなし。

SINGLE MULTI Technique 1 コマンドリストの配置に気を付ける

コマンドリストに魔石やアイテムをセットするとき、入手順で配置していると、非常に使い勝手が悪くなる。特にコマンドの数が増えると、その切り替えに手間取ってしまいがちだ。右の例のような配置で少し工夫してやり、素早いコマンドの実行を可能としてほしい。

「フェニックスのお」はどの位置でも問題ない
コマンドリストに入れておくだけで、戦闘不能時に自動的に効力を発揮するフェニックスのお。コマンドとして使う機会は少ないので、選びにくい場所でOKだ。

攻撃魔法は並べて配置しておく
攻撃魔法は並べて配置しておけば、敵に合わせて素早く変更することができる。特に魔法主体のキャラクターは、下から使用頻度の高い順に魔石を並べると良い。

使用頻度の高いケアルは端に置く
「たたかう」からLボタン1回で選択できるので、最も使用頻度の高いケアルはここにセット。ケアル以外でも最初に拾った魔石は、まずここに配置するといい。

コマンドリストの配置例

- たたかう
- まもる
- フェニックスのお
- ファイア
- サンダー
- ケアル

MULTI Technique 2 パーティで役割を決めて戦う

マルチモードでは仲間同士の連携や協力は欠かせない。それぞれが好き勝手に行動したり、攻撃していたのでは混乱必至。楽しみながらプレイしつつも、各自の役割分担を決めておくと、戦闘がスムーズに進められるのだ。強力な一撃や広範囲を攻撃してくるボス戦では特に重要。以下にその役割サンプルを挙げてみたので参考にしてほしい。

←どんな強敵でも協力すれば恐いものなし。声を掛け合あって、仲間同士の息を合わせよう。

《マルチモードをプレイする場合の役割サンプル》

リーダー　みんなに的確な指示を出す
リーダー役は仲間の行動を統一させることが重要だ。全体の状況を確認して、仲間とコミュニケーションを取りながらパーティ全体を導いていこう。

オトリ役　仲間の盾となり敵を引き付ける
ほかの仲間が連携攻撃の準備をしている間に、敵の攻撃を一手に引き受ける役。盾を持つクラヴァットや無敵の「まもる」を持つユークがこの役にぴったり。

サポート役　パーティ全体を補助
ケアルなどを使って味方を回復する重要なポジション。連携攻撃の起点としても活躍する場も多いので、「まほう」の高いキャラクターがいいだろう。

切り込み役　先陣を切って活路を開く
敵に突っ込み、最前線で主として武器を振るう役。攻撃力と防御力に長けたキャラクターが向いている。プレイヤーも、アクションがうまい人にオススメだ。

SINGLE MULTI Technique 3 ヒット&アウェイをマスターする

わざと敵の攻撃を誘い出し、攻撃動作中に素早く避けて攻撃に移行するヒット&アウェイ。敵の準備動作から攻撃に移るまでの間隔が長い魔法攻撃や遠距離攻撃ならば、連続技を叩き込むことも可能だ。通常モンスターはもちろん、ボスにも有効な汎用性の高いテクニック。攻撃モーションに入ると、向きを変えられない特性を突いた作戦だ。

←冒険の終盤に登場するモンスターは隙が小さいので、攻撃は1発止めにしておくのが無難だ。

STEP 1

モンスターの攻撃を誘う

敵の前方に立つなどして攻撃を誘発させる。この時、こちらからの攻撃はまだ行わないのが肝。

STEP 2

素早く移動して攻撃を回避する

敵が攻撃のモーションを開始したら、素早く敵の側面や背後に回り込もう。

STEP 3

無防備な敵を攻撃する

通常攻撃や連続技(2発止め)で攻撃。これを繰り返せばノーダメージで倒すことも可能だ。

SINGLE MULTI Technique 4 有翼系と亡霊系の対処法

有翼系と亡霊系のモンスターは、普通に攻撃してもダメージを1しか与えられない。そこで有翼系にはグラビデを、亡霊系にはホーリーを唱えてみよう。それぞれ状態変化を引き起こし、通常どおりのダメージが与えられるようになるはずだ。対処法さえ知っていれば決して恐れる相手ではないのだ。

←2系統の敵が登場するダンジョンでは、グラビデやホーリーの準備を怠らないようにしよう。

有翼系 グラビデを使って地上に叩き落とす

ターゲットリングを合わせると、敵の下にマーク(右参照)が出るのが特徴だ。アーリマン(P.260)やズー(P.268)などが代表的な有翼系モンスター。

亡霊系 ホーリーで敵の姿を鮮明にする

亡霊系の特徴は、ゴースト(P.265)やレイス(P.276)などのように体が半透明なこと。ホーリーを食らうと姿がはっきり見えるようになるのだ。

SINGLE MULTI Technique 5 ときには逃げることも大事

パーティが全滅しそうなピンチのときは、無理せず逃げることも大切だ。モンスターには行動範囲があり、ひたすら逃げていれば、いずれ追いかけるのをやめて、初期の配置に戻っていってくれる。また、マップの切り替えを行えば、確実に敵を振り切れるのだ。安全な場所を確保してから、体勢を立て直して再チャレンジするようにしよう。

←かなわないと思ったら被害が広がる前に撤退しよう。敵の行動範囲の外までくれば安心だ。

SINGLE MULTI Technique 6 敵を誘い出して各個撃破！

1度に多数のモンスターを相手にするのは非常に危険。たとえこちらが数的に勝っていようとも、敵を1体ずつおびき寄せて、各個撃破していくのがベストだ。もし、多数の敵に囲まれた場合は、とにかく1体に攻撃を集中させて、数を減らしていくのが肝心。その場合は魔法を唱えてくる敵などを優先的に倒していくのがセオリーだ。

⬅1匹ずつおびき出せば、ピンチにはなりにくい。のこのことやってきたモンスターを総攻撃しよう。

SINGLE MULTI Technique 7 つぼを利用してワナを設置！

つぼを割り、中身が油ならばファイアを、水ならばブリザドかサンダーを唱えればワナを設置できる。引っかかった敵はダメージを食らい、状態変化を引き起こすのだ。また、ワナによって引き起こされた状態変化は、魔法をかけた場合のものよりも効果時間が長くなるのも覚えておこう。

配置できる3種類のワナ

油トラップ

引っかかった敵を状態変化・火炎にすることができる。油とファイア系の魔法で設置することが可能だ。

水トラップA

水とサンダー系の魔法で作成可能。状態変化・気絶にできるので、モンスターを足止めしたいときに使っていこう。

水トラップB

みずつぼを割ったあとブリザド系の魔法を唱えれば作れる。凍った敵はすかさず攻撃して大ダメージを与えよう。

SINGLE MULTI Technique 8 緊急時用に回復アイテムを持ち歩く

多数の敵に囲まれると、ケアルを唱える余裕すら与えられず、戦闘不能になることが多い。そんな時のために、好物度の高いたべものなどの回復アイテムを所持しておくといいだろう。コマンドリストにセットしておけば、ケアルのように時間をかけることなく瞬時に回復することができるのだ。いくつかストックしておくと安心だ。

⬅食べ物は、一時的にステータスアップが望める上、好物度が高ければ最大ハート5つ分回復。

SINGLE MULTI Technique 9 小技を使って戦いをスムーズに進める

魔法を唱えたあと素早く攻撃に移りたいときはL/Rボタンを同時押ししよう。瞬時に「たたかう」を選択できる。また、魔法や必殺技を使用するときに出現するターゲットリングも即キャンセルすることができる。こちらもやり方は簡単。Aボタンを押し続けたまま、Bボタンを押すだけ。2つとも小技ながら知っておきたいテクニックだ。

⬅必殺技で攻撃しようとしたら、別の敵が目の前に。素早くBボタンでキャンセルしよう。

高度な技と知識をフル活用し戦闘を有利に進める

前項のテクニックを習得したら、次の段階にステップアップだ。魔法の効果的な使い方や特殊攻撃、地形を活かした戦い方——1ランク上のバトルを目指すならどれも必須のテクニックだ。この一連の知識を活かせばどんな状況に陥っても突破できるはず。大いなるクリスタルの輝きを取り戻すために役立ててほしい。

SINGLE MULTI Technique 10 段差のある地形を利用して攻撃する

モンスターはキャラクターを発見すると、一直線に向かってくる性質がある。この性質をうまく利用すれば、段差や曲がり角などに引っかけることが可能だ。ターゲットリングを迂回させて敵に合わせ、魔法で攻撃すれば、ノーダメージで撃破できる。特定の場所でしか活用できないテクニックだが、覚えておいて損はないだろう。

⬅カトゥリゲス鉱山(P.118)やデーモンズ・コート(P.164)などで使えるテクニックだ。

SINGLE MULTI Technique 11 敵の死角に入って先制攻撃

ほとんどのモンスターは、前方に扇型の視界を持っている。この範囲にキャラクターが入ると発見して攻撃を仕掛けてくるのだ。つまり敵の視界をうまく避ければ、背後に回り込むことが可能。マップの端をたどるように進んで行けば、成功しやすいので、先制攻撃を与えたいときや、無駄な戦闘を避けたい場合に試してみるといいだろう。

⬅見事にモンスターの背後を取った瞬間。こちらから攻撃を仕掛けるまで気付くことはない。

SINGLE MULTI Technique 12 ケアルは人ではなく場所にかける

混戦のときは、ケアルを唱えようとしても対象となるキャラクターが動き回って、リングをうまく合わせられない場合が多い。そんなときはケアルをかける場所をあらかじめ決めておくと便利だ。ケアルが発動するエリアにキャラクターが走り込むわけ。しかもこれなら、エリア内にいる仲間全員を同時に回復することもでき、一石二鳥だ。

⬅ケアルの効果時間中に出る癒しの光に少しでも触れることができれば、恩恵を受けられる。

SINGLE MULTI Technique 13 フェニックスのおの有効な使い方

フェニックスのおは、コマンドリストにセットしておけば戦闘不能時に自動復活する。実はこの復活の効果は、所有者に適用されるだけではない。効果範囲が広いため、発動時に近くにいれば一度に複数の仲間を復活させることができるのだ。戦闘不能時がほかにもいたら、フェニックスのおを持っているキャラクターのHPに注目だ。

⬅ぎりぎりの状況からの復活。このテクニックを使えば、全滅することも少なくなるはずだ。

SINGLE MULTI Technique 14 敵からの特殊な物理攻撃を把握する

スタン効果や、のけぞり効果を持つ攻撃を仕掛けてくる敵は二重丸チェック！　こうした特殊攻撃を受けたキャラクターは、動けなくなったり、攻撃を中断させられたりと、厄介な状況に陥る。場合によっては、何もできないまま倒されてしまうことさえあるのだ。該当する敵を事前にチェック(P.258～)、包囲されないように用心して戦おう。

⬅1度に多数の敵を相手にする場合は、スタンやのけぞり効果を持つ敵を優先して倒そう。

スタン ■一時的に動けなくなる攻撃

一切の行動ができなくなる危険な攻撃。その場にうずくまり、一時的に動けなくなる。この状態で攻撃を受けても、回避行動がとれず、やられっ放しとなる。

のけぞり ■強力な打撃や爆風で吹き飛ばされる攻撃

この攻撃を食らうと、後方に吹っ飛ばされ、キャラクターの攻撃が中断されてしまう。アクセサリーのフォースリング(P.289)を装備することで防げる。

MULTI Technique 15 補助魔法ヘイストは敵のいないところで発動

補助魔法・ヘイスト（P.309）は、ほかの合体魔法に比べて発動タイミングがシビア。敵がいる状態でマジックパイルを決めるのは非常に困難だ。まずモンスターのいない場所で発動してから、戦いに挑むようにしよう。ヘイストは効果時間が長いので、これで十分なのだ。ユークが起点となって発動すればさらに長時間の効果が望める。

⬅ヘイストはターゲットリングの発生時間が半分になる魔法。使いこなせば、強力な武器になる。

SINGLE MULTI Technique 16 氷結・気絶の効果を上手に使いノーダメージ

サンダーとブリザドは、状態変化によって敵の動きを封じることができる。相手にこの2つの耐性がない場合、連続でかけ続けると、相手に何もさせないままHPを減らすことができる。特にサンダーは状態変化の継続時間が長いので、強い敵でもノーダメージで倒せるはずだ。敵の耐性にも気を配りながら戦っていこう。

⬅動けなくなった敵を畳みかけるうように攻撃していこう。ノーダメージで倒すことも難しくない。

SINGLE MULTI Technique 17 ゲーム後半は遠距離攻撃を中心に

ゲーム終盤にもなると、どこでも多数の敵が群がっている。また、状態変化を引き起こす攻撃を仕掛けてくる敵も多く、通常攻撃さえも一発一発が非常に重い。集団にうかつに近づいては危険。なるべく1体を相手に、飛び道具タイプの必殺技や、魔法攻撃など遠距離攻撃を中心に、隙の小さい通常攻撃を組み合わせて慎重に倒していこう。

⬅強力なモンスターが大挙してキャラバンに襲いかかってくる。一瞬たりとも気が抜けない。

やりこみキャラバン隊

コナル・クルハ湿原でレイズリングをGET！

我らのやりこみ魂に火をつけたコナル・クルハ湿原で

めざせボーナスポイント全員合計で406点

ボーナス条件で高得点を出さなければ入手できないレアアイテム。その中でも、特に貴重なレイズリングをゲットしよう！

レイズリングGET！ に必要な条件を知ろう

レイズリングは、精算（P.071）でしか入手できない。しかも、出現するのは3周目以降のコナル・クルハ湿原のみ。かなり厳しいが、レイズの魔石代わりにいつでも使えるのなら、この条件をクリアするだけの価値は十分。幻のレアアーティファクトの獲得に、チャレンジしてみよう！

レイズリング入手条件

1.ボーナス条件で406点以上
　マルチモードで4人参加のとき
2.1/4の確率を引く強運

プレイ人数で異なる1人あたりのボーナスポイントノルマ！

レイズリング入手には、ボーナス条件で合計406点以上が必要となる。ただし、このポイントは4人プレイのもので、プレイ人数が変われば必要ポイントも変わってくる（右表参照）。ポイントを稼ぐには、ボーナス条件に合わせた行動をとる（最高100点）、敵を倒す（1体につき1点）、アイテムを拾う（1つ1点）などがある。ほとんどの敵はアイテムを落とすため、必要ポイントが高くても敵が多ければクリアしやすい。

プレイ人数	必要ポイント	敵の数	1人のノルマ
1人	301	127	301
2人	325	127	163
3人	370	142	124
4人	406	142	102

湿原でオススメのボーナス条件とほかのダンジョンとの比較

ダンジョン内に出てくる敵をすべて倒し、アイテムをすべて拾っても、ほとんどの場合必要ポイントには足らない。その差を埋めるのがボーナス条件によるポイントだ。下で紹介しているオススメのボーナス条件のとき、100ポイントをGETできればクリアはずっと楽になる。ちなみに右の表はダンジョンごとにもっとも良いアーティファクトを出現させるために必要なポイントと、敵の数を表したものだ。

■オススメボーナス条件

- アイテムをたくさんひろう
- たからばこをたくさんあける
- じぶんをかいふくしない
- ものをひろわない

ダンジョン名	必要ポイント※	敵の数※	難易度
コナル・クルハ湿原	406	142	A
リバーベル街道	200	47	C
ゴブリンの壁	232	59	B
ジャック・モキートの館	177	35	C
セレパティオン洞窟	32	108	B
キランダ火山	214	65	D
レベナ・テ・ラ	312	96	A

※3周目、4人プレイの場合

FINAL FANTASY
CRYSTAL CHRONICLES
OFFICIAL GUIDE BOOK
COMPLETE-EDITION

MAP

【マップ攻略】

キャラバンの旅は、辺境の地からやがて
世界へと広がっていく。冒険の舞台となる
さまざまな場所を知り、冒険に役立ててほしい。

[世界全図] 瘴気を越えて

辺境の地――ティパの村からキャラバンの冒険は始まる。瘴気に覆われたこの世界において、旅は常に危険と隣り合わせだ。覚悟を決めたら、いざ旅立とう。

キャラバンは行く――

MAP

マップ攻略／ワールドマップ

マップ攻略の手引き

旅立つ前に、まずはこの世界の様子を頭に入れておこう。また、P.088から始まるマップ攻略ページの見方についても併せて説明する。

◻マップの変化　年が経つと移動可能なエリアが拡大

冒険開始時にキャラバンが行けるのは、わずかに1つの村と1つのダンジョンのみ。しかし、年を追うごとに新しいダンジョンが増えたり、船に乗れるようになるなどして、冒険の舞台は広がっていく。以下で、年ごとのマップ変化と行動範囲の推移を紹介しよう。

⬅ワールドマップ上の移動は、基本的に馬車で行う。

年度別・マップの変化と行動可能なエリア

【1年目】

行動できるエリアはわずかに2つのみ

最初に行けるのは、ティパの村・ティパの港・リバーベル街道の3ヵ所のみ。チュートリアルイベントか、リバーベル街道のホットスポットでケージの属性を風にすると、瘴気ストリームを越えてメタルマイン丘陵に行ける。メタルマイン丘陵には2つのダンジョンと街・港がそれぞれ1つずつあり、1年目で行けるのはここまで。その先へ続く瘴気ストリーム（土）は、属性に合うホットスポットがないため越えられない。また、ジェゴン川（東岸）の船着き場は無人のため利用不可。3つのダンジョンをクリアすると1年目終了だ。

[1年目世界地図]

[移動可能エリア]
●ティパ半島（P.088）　●メタルマイン丘陵（P.106）

【2年目】

ティパ半島に「ゴブリンの壁」が出現

2年目に入ると、ティパ半島にゴブリンの壁が出現。ここには火・土のホットスポットがあり、瘴気ストリーム（火）を越えるため、まずはこの魔窟を探索することになる。メタルマイン丘陵には特に変化はないが、キノコの森のホットスポットを使うことで、瘴気ストリーム（水）を越えてアルフィタリア盆地へ行ける。また、ティダの村でケージの属性を土に変えれば、ヴェオ・ル高地まで行ける。なお、シェラの里に入るには「シェラのあかし」かキャラバン内にユークが必要。

[2年目世界地図]

[移動可能エリア]
●ティパ半島（P.088）　●アルフィタリア盆地（P.128）
●メタルマイン丘陵（P.106）　●ヴェオ・ル高地（P.146）

※MAP内の実線で囲まれたエリアを移動可能。ジェゴン川の水が戻ると、点線で囲まれたエリアも移動可能に（5～7年目）

【3年目】

ジェゴン川の渡し船が開通

ジェゴン川（東岸）の渡し船が開通し、向こう岸のファム大平原に渡れるようになる。ファム大平原にある2つのダンジョンは、いずれもかなりの難所。苦戦するようなら無理にクリアしようとせず、比較的易しいティパ半島やメタルマイン丘陵のダンジョンなどでミルラの雫を集めるのも手だ。なお、ファム大平原の瘴気ストリーム（土）は、属性に合うホットスポットが存在しないため越えることができない。

[3年目世界地図]

[移動可能エリア]

●ティパ半島（P.088）
●アルフィタリア盆地（P.128）
●ファム大平原（P.158）
●メタルマイン丘陵（P.106）
●ヴェオ・ル高地（P.146）

【4年目】

船で移動できるエリアがさらに拡大

ジェゴン川（東岸）から、新たにキランダ火山に行けるようになる。また、ファム大平原の瘴気ストリームが水に変化するため、キノコの森のホットスポットを使うことでレベナ平野に進めるようになる。レベナ平野にあるコナル・クルハ湿原は、広大かつ150体近くの魔物が出現する、名うての難所。宝箱から手に入るケアルリング（1/4の確率で入手可）は魅力だが、経験の浅いキャラバンだと苦戦は必至だ。

[4年目世界地図]

[移動可能エリア]

●ティパ半島（P.088）
●ヴェオ・ル高地（P.146）
●レベナ平野（P.186）
●メタルマイン丘陵（P.106）
●ファム大平原（P.158）
●アルフィタリア盆地（P.128）
●キランダ諸島（P.178）

【5年目】

ジェゴン川が枯れて渡し船が不通に

ジェゴン川が枯れ、船着き場が使用不能に。代わりにティパの港から船が出るが、行き先はキランダ諸島と、新たに開通したライナリー島のみ。ここでの選択肢は2つ。1つは、行けるエリア内での雫を集めて年を経過させ、川の水が自然に戻るのを待つ方法。もう1つは、ライナリー砂漠でケージを？属性にしてからヴェオ・ル水門に行き、川の水を復活させる方法だ。川の水が戻ると、ジェゴン川の船着き場が復活する。

[5年目世界地図]

[移動可能エリア]

※＝ジェゴン川が枯れている間は移動できない

●ティパ半島（P.088）
●ヴェオ・ル高地（P.146）※
●レベナ平野（P.186）※
●メタルマイン丘陵（P.106）
●ファム大平原（P.158）※
●ライナリー島（P.206）
●アルフィタリア盆地（P.128）※
●キランダ諸島（P.178）
●受難の大穴（P.220）※

【6～7年目】

特にマップの変化はなし

5年目でケージを？属性にしていれば、ファム大平原方面以外のエリアには自由に行けるようになっているはず。また、？属性にしていない場合でも、瘴気ストリームの属性変化により、アルフィタリア盆地～ヴェオ・ル高地までは通行可能となる。なお、ジェゴン川が枯れている間（5～7年目）はヴェオ・ル水門の水が引き、ダンジョン内も大きく変化する。この間しか取れない宝箱も多いので必ず行っておこう。

[6～7年目世界地図]

[移動可能エリア]　※＝ジェゴン川が枯れている間は移動できない

●ティパ半島（P.088）
●メタルマイン丘陵（P.106）
●アルフィタリア盆地（P.128）
●ヴェオ・ル高地（P.146）
●ファム大平原（P.158）※
●キランダ諸島（P.178）
●レベナ平野（P.186）※
●ライナリー島（P.206）
●受難の大穴（P.220）※

【8年目以降】

ジェゴン川が復活して全エリア移動可能に

8年目になるとジェゴン川の水が戻り、対岸への往来が可能に。これで、ケージを？属性にしていなくても、受難の大穴以外はすべて行けるようになる。また、ヴェオ・ル水門の水も同時に復活し、元の姿を取り戻す。9年目以降は、瘴気ストリームの属性以外は変化なし。ただし、9年目はメタルマイン丘陵の瘴気ストリーム属性が土のため、ここを越えるにはライナリー砂漠のホットスポット（土）を使う必要がある。

[8年目以降世界地図]

[移動可能エリア]

●ティパ半島（P.088）
●メタルマイン丘陵（P.106）
●アルフィタリア盆地（P.128）
●ヴェオ・ル高地（P.146）
●ファム大平原（P.158）
●キランダ諸島（P.178）
●レベナ平野（P.186）
●ライナリー島（P.206）
●受難の大穴（P.220）

※MAP内の実線で囲まれたエリアを移動可能。ジェゴン川の水が戻ると、点線で囲まれたエリアも移動可能に。

回瘴気ストリーム　一定の順序で1年ごとに属性が変化

各地に点在する瘴気ストリーム。瘴気が極端に濃いこの場所は、ケージの属性を合わせないと通行できない。瘴気ストリームの属性は1年ごとに変化し、その順番は右の通り。クリスタルケージの属性を？にするとすべての瘴気ストリームを通れるようになる。

⬆ケージの属性が合っていない場合、弾き返されてしまい先へ進めない。

⬆クリア済みのダンジョンなら、中に入らなくても簡単に属性を変更できる。

瘴気ストリームの属性変化

◻ダンジョンの周回数 雫がたまると様々な変化が

1度クリアしてミルラの雫を取ったダンジョンは、約2年経つ（ほかの場所で5回雫を取る）と、再びミルラの雫を取れるようになる——と同時に出現モンスターの数や種類・宝箱の中身などが変化。この状態を、本書では2周目と表記している。同様に、さらに約2年経過すると再び変化し、3周目となる。周回数により、ダンジョンは以下のように変化する。

⬅1周目では見たこともない敵が出現し、難易度がアップ。

●周回数について

- ・ダンジョンクリア後、再びミルラの雫がたまると周回数が変化
- ・周回数による変化は3周目まで（以降は3周目の状態で固定）

周回数による変化

変化1 モンスターが手強くなる

全ダンジョン共通の変化として、登場する全モンスター（ボス含む）のHP・能力値が右記の通りアップ。同じ相手だと思ってなめてかかると、手痛い反撃を受けることになるだろう。また、ほとんどのダンジョンで、モンスターの数が増えたり、より強力な上位モンスターが出現——といった変化がある。

［能力値の変化］

■2周目
- ・HPが1.5倍に
- ・STR/VIT/IQが1.25倍に

■3周目
- ・HPが2.5倍に
- ・STR/VIT/IQが1.5倍に

変化2 モンスターの所持アイテムと宝箱の中身が変化

モンスターが手強くなった分、倒したときに入手できるアイテムもより豪華になる。特にお金を落とす敵の場合は顕著で、同じ敵から最大で1周目の20倍ものお金が手に入る場合も（3周目）。また、中身が固定の宝箱（魔石など）を除き、周回数が増えるにつれて宝箱の中身も豪華なものが多くなる。

⬅ゴブリンの壁では、1周目では取れなかった宝箱も取得可能に。

変化3 一部のダンジョンで地形が変化

ゴブリンの壁、キノコの森では、周回数によってダンジョンの地形が変わる。特に、キノコの森は2周目・3周目でそれぞれ地形が変化する。そのほかのダンジョンでは地形が変化することはないが、例外として5〜7年目のヴェオ・ル水門、ジェゴン川（東岸）は周回数とは無関係に地形が変化する。

⬅キノコが成長することで、行けるエリアが変化する。

◻プレイ人数による差 人数が多いほど敵も強力に

ダンジョンのモンスター出現数は、プレイヤーの人数によっても変化する。例えば、リバーベル街道（1周目）であれば、1人プレイ時は23体、2人プレイ時は24体、3〜4人プレイ時は29体——といった具合だ。なお、マルチモードではモンスターのHPも変化し、2人プレイ時→1.25倍／3人プレイ時→1.5倍／4人プレイ時→1.75倍となる。

⬅仲間が多いほど、ダンジョン内の敵の数も増える。

マップページの見方

次ページから始まるマップ攻略は、エリアごとに街や村・ダンジョンなどを紹介している。以下で、各ページの見方を説明しよう。なお、エリアマップの見方は割愛している。

[街・村紹介ページ]

❶ 街・村の所在地

❷ お店ガイド

その街(村)にどんなお店があるかを示している。チェックが入っていれば、そのお店が存在するということ。

❸ 街・村マップ

街・村の俯瞰マップ。お店やモーグリの巣の場所、アイテム入手ポイントなどもマップ内に配置している。また、マップ内の数字はVILLAGE (TOWN) GUIDEに対応している。

❹ VILLAGE GUIDE / TOWN GUIDE

その街・村で注目すべき場所や、人々から聞けるエピソードなどをピックアップして紹介している。

❺ 住人紹介

気になる住人にスポットを当てて紹介。この世界でたくましく暮らす人々の横顔をのぞいてみよう。

❻ 売り物リスト

お店で売っている商品の種類と値段のリスト。お店がある場所も併せて表記している。また、お店が2つある場合はそれぞれ個別にリストを掲載している。

❼ モーグリのお宅訪問&入手アイテム

街や村に必ず存在するモーグリの巣と、アイテム入手ポイント(P.047参照)の場所を解説している。

[ダンジョン攻略ページ・1]

❶ ダンジョンの所在地

❷ ホットスポットの有無/難易度

ダンジョン内に存在するホットスポットの種類と、そのダンジョンの大まかな難易度の目安(3段階でモーグリの数が多いほど高い)。難易度は、マップの広さ・敵の数・敵の種類・ボスの強さ・仕掛けの複雑さなどから総合的に判断している。

❸ ダンジョンマップ

ダンジョンの俯瞰マップ。宝箱・ホットスポット・モーグリの巣・各種つぼ・各種仕掛けボスの位置などの位置をマップ内に配置している。また、マップ内の数字はポイント攻略(下記)に対応している。

❹ 冒険者たちの道標/ダンジョンデータ

そのダンジョンの概要と、ダンジョンに関するデータを紹介している。

❺ ポイント攻略

スタートからボスエリアに到達するまでを、ルート進行に沿ってポイントごとに攻略。また、どんな内容に関する攻略なのかが一目で分かるよう、以下のように色分けしている。なお、攻略は基本的に1周目・マルチモード4人プレイ時のもの。

ROUTE…………仕掛けの解き方などのルート開拓
BATTLE ………要注意モンスターとの戦闘
NOTICE ………上記以外の注目ポイントなど

[ダンジョン攻略ページ・2]

❶ ひとりのときは？
シングルモード時のワンポイント攻略情報。マルチモードとは攻略方法が異なる場合などに入れている。

❷ VS.BOSS!
ボスモンスターの名前と攻略ページ数。

❸ 一度クリアした後は？
2周目・3周目での変化や、注意すべきポイントを紹介している。

❹ 入手アーティファクト
ダンジョン内で入手できる可能性のあるアーティファクトを、周回数別に紹介している。

[ダンジョン攻略ページ・ボス戦]

●HP
体力の基準値。周回数とプレイ人数によって変化する。
●STR
力の強さ。物理攻撃の威力などに影響する。
●IQ
知能の高さ。魔法攻撃の威力などに影響する。
●VIT
体力の高さ。物理攻撃で与えられるダメージなどに影響。
●コンボ有効率
連続技の3発目を当てたときに敵がのけぞる確率。高いほど反撃を受けにくい。
●耐性
各属性攻撃と魔法に対する抵抗力の強さ。✱が多いほど抵抗力が高い。

炎＝炎耐性
冷＝冷気耐性
雷＝電撃耐性
スロ＝スロウ耐性
グラ＝グラビデ耐性
ホリ＝ホーリー耐性

●状態異常攻撃
使用してくる状態攻撃の一覧 （→P.066）

火＝火炎
氷＝氷結
気＝気絶（雷）
スロ＝スロウ
スト＝ストップ
呪＝呪い
毒
石＝石化
スタン
のけぞり

❶ ボスデータ
ボスモンスターの詳細な能力値一覧。各能力値の意味については下記を参照のこと。

❷ SUPPORT MONSTER
ボスと同時に出現するモンスターに関する情報。能力値の見方はボスデータと共通だ。

❸ 基本攻略
ボスに対する基本的な攻め方を説明している。まずはここで、どんな戦い方が有効なのかを知っておこう。

❹ 攻撃パターン
ボスが使ってくる攻撃手段を、近距離攻撃と遠距離攻撃に分けて解説。また、攻撃パターンが変化する場合についても併せて紹介している。

❺ 弱点
ボスの弱点と、弱点を活かした戦い方を紹介している。

❻ 要注意攻撃
ボスが使用してくる攻撃の中で、もっとも注意すべき攻撃とその対処法について解説している。

❼ 精算時獲得アイテム
精算時に獲得できるアイテムの一覧と、その出現条件についてまとめたリスト。

❽ 2周目以降のボス戦
2周目・3周目に攻撃パターンなどが変化するボスの場合、変化する内容と攻略法を紹介している。

周回数によるHPの変化について

モンスターのHPや能力値は周回数によって変化する（→P.085）が、これはボスも共通だ。

例：ゴブリンキング（ゴブリンの壁）の場合
1周目：HP80／2周目：HP120／3周目：HP200

1周目	2周目	3周目
基準値	基準値の1.5倍	基準値の2.5倍

MAP
マップ攻略／マップページの見方

瘴気ストリーム
1年目：水
2年目：火
3年目：風
4年目：土
※以下くりかえし
ティパの港
すっかり船足も途絶えた港。かつては漁の拠点だったようだが、今は訪れる人もいない。しかし世界を旅してまわるモーグリが、ときおり現れては浜辺で海を眺めているようだ。
［船賃］
キランダ火山➡１人500ギル
ルダの村➡１人300ギル
ジェゴン川(東岸)➡１人100ギル
ジェゴン川(西岸)➡１人100ギル
※5年目から利用可
P.098
ティパの村
大陸のはずれに位置する小さな村。新しい村であるためか、さまざまな種族が過去の確執にとらわれず平穏に暮らしている。ミルラの雫を求めて旅立つ我らがキャラバンの故郷だ。
P.090

Tipa Peninsula
ティパ半島

キャラバンが旅立つ辺境の地

広大な大陸のはずれ、辺境と呼ばれるティパ半島。その南端には、クリスタルのかけらに守られた村があった。小さな輝きを拠り所に、わずかな人々が細々と暮らす小さな村――。明日を生き延びるために必要な「生命の水」を求めて、今年も村の若者たちが旅立っていく。

ゴブリンの壁 火 土

徒党を組んだ魔物たちが潜む巣窟。ここを根城にするゴブリンたちは、世界へ進出する機会を伺っている。最近では魔物が街道にまで出没するようになり、村の脅威となっている。

P.100

リバーベル街道 水 風

川沿いに作られた旧街道。ゴブリンたち魔物が現れるようになってからは、往来する人の姿はない。川の上流には虹のかかる美しい滝があり、その奥にミルラの木が生えるという。

P.092

ティパ半島

ティパの村

Tipa Village

お店ガイド

- ✔ ショップ
- ✔ かじ屋（武器）
- ✔ かじ屋（防具）
- ✔ さいほう屋（アクセサリー）

回キャラバンが旅立つ故郷の村

大陸のはずれにある辺境の小さな村。
ここにはすべての種族が集まり、平穏な暮らしを送っている。
村の中央に祀られるのは、大きな大きなクリスタル。
その輝きを保つため、村の若者たちは世界へと旅立つ。

A B C D E F

1 2 3 4 5 6 7 8

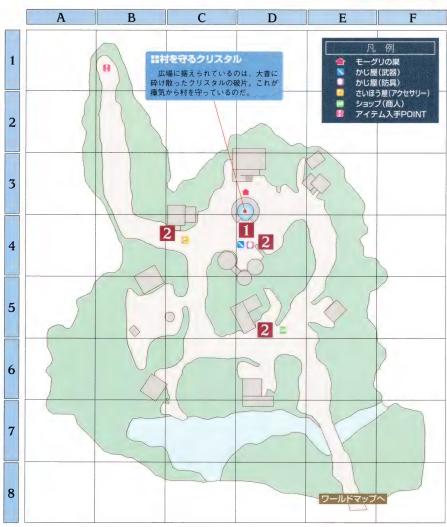
村を守るクリスタル

広場に据えられているのは、大昔に砕け散ったクリスタルの破片。これが瘴気から村を守っているのだ。

凡例

- モーグリの巣
- かじ屋（武器）
- かじ屋（防具）
- さいほう屋（アクセサリー）
- ショップ（商人）
- アイテム入手POINT

1 2 2 2

ワールドマップへ

VILLAGE GUIDE ティパの村

AREA D-4

1 巨大なクリスタルの前で村を見守っている村長

村の広場にあるクリスタルの前では、村長夫妻が住人を見守っている。話しかけると、毎年変化する瘴気ストリームの属性について教えてくれる。

One Point 年の始めにはローラン村長から大事な話が聞ける。

村長はかなりの博識で、その年に起きた各地の変化について教えてくれる。またキャラバンが旅立つときはわざわざ見送りにきて、かつて村を出た青年の話を聞かせてくれるのだ。

AREA D-4／D-5

2 実家や仲間の家では特別価格で買い物ができる

かじ屋やさいほう屋があれば、通常より安い価格で利用できる。また商人の家でも安い価格で買い物が可能だ。ただしアイテムの売却価格も通常より安くなっている。

AREA 全域

家族に話しかけてもっと親密になろう

旅立ちの前や、旅の途中で村に立ち寄った際は、必ず家族に話しかけよう。家族はいつもプレイヤーのことを心配している。親密になれば助けになってくれるはずだ。

モーグリのお宅訪問 & 入手アイテム

村のクリスタルを支える台座の裏側には、モーグリの巣への入口が隠されている。旅立つ前にぜひ立ち寄っておこう。

村はずれにある高台の草むらには、アイテムが落ちている。村に帰ってきたときは、忘れずにチェックするようにしたい。

住人紹介

[ローラン村長]

種族：クラヴァット
性別：男

キャラバンを暖かく見守る村長。この世界について詳しい知識を持っているようだ。

[マレード]

種族：クラヴァット
性別：女

村長の妻。長年にわたり村長を支えてきた。キャラバンに家族の大切さを教えてくれる。

売り物リスト

商人の家 D-5

ニク
さかな
ミネ
ミルク
どう
てつ
こんごうせき

- 商人が実家の場合、値段は相性によって変化する。
- 商人が友達の家族の場合は1割引で購入できる。

※売り物リストの品目はゲーム開始時のもの。扱う商品は実家（商人）の生産レベルにより変化する（→ P.044）。

River Belle Path
リバーベル街道

回小鬼たちが住まう古の街道跡

太陽の光を浴びて、キラキラと輝くベル川。
その流れと共に、決して人が通らない街道が伸びていた。
かつては旅人で賑わったこの場所も、今や小鬼たちの縄張り。
迷いこんだ旅人がいないかと、ゴブリンはいつも目を凝らしているのだ。

A B C D E F
1 2 3 4 5 6 7 8

BOSS
水
水
風
ワールドマップへ

モーグリ一家のすみか

リバーベル街道の奥には、最近引っ越してきたモーグリ一家がいる。街道内の道しるべは、彼らのお手製？

凡　例

- 宝箱
- モーグリの巣
- 水 風 ホットスポット
- みずつぼ
- あぶらつぼ
- 鍵の台座
- スイッチ

点在する橋をうまく使って中央を流れる小川の上流を目指せ

最初の舞台だけあって、登場するモンスターはたいして強くはない。川の左右を縫うように橋を経由して、上流をめざそう。扉を開ける鍵や、踏むと作動する仕掛けはほかのダンジョンでも登場する。ここで冒険の基本をしっかり学んでおきたい。

DUNGEON DATA

モンスター数 ……23～47体
宝箱の数 ……7個
モーグリの巣……D-5
ボス ……ジャイアントクラブ

ROUTE

AREA D-7

1 スイッチを踏んで跳ね橋を作動させよう

スタート地点から右側へ進むと跳ね橋があるが、橋が上がっているため渡ることができない。たもとにある2つのパネルはスイッチで、それぞれにキャラクターが乗ると、橋の片方が下がる仕掛けになっている。このような「乗れば作動」する仕掛けはほかのダンジョンにも出てくるので覚えておこう。

⬆もう片方の橋を下げるには、向こう岸のスイッチを入れる。

ひとりのときは?

FOR SINGLE MODE

クリスタルケージを置いてスイッチを作動

シングルモードではスイッチの片方に乗る仲間がいない。モグは空を飛んでいるのでスイッチは踏めないし……。ここではスイッチの片方にクリスタルケージを置くと、仕掛けが作動する。同じ仕掛けは他の場所でも登場するので覚えておきたい。

ROUTE

AREA C-6

2 鍵を台座にセットして扉を開けよう

ここから先への進路を堅く閉ざす扉。その脇にある丸い台座はこの扉の鍵穴。上に円盤状の鍵を乗せれば扉が開く仕掛けになっている。肝心の鍵は、手前にいるゴブリンを倒せば地面に落としてくれる。この鍵を持ち上げて運び、台座に向かって置くと扉が開く……というわけだ。

⬆ゴブリンが落とした鍵を拾って、台座まで運ぼう。

One Point

B-5／D-5にも同じ仕掛けが登場

リバーベル街道のほかの場所にも、同じ仕掛けが登場する。やることもまったく同じだが、B-5の仕掛けは反対側からでないと操作できない。この扉は開けても意味がなさそうに思えるが、この先でキャラバンが全滅してコンティニューした場合は近道として役に立つのだ。

BATTLE

AREA C-5～D-5

3 点在するつぼを使って戦おう

フィールド内にあるつぼは、投げると割れて水たまりや油だまりができる。ここに敵を誘導して魔法をかければ戦闘が有利に。油にファイアで一定時間炎上、水にブリザドで凍結、水にサンダーで感電。魔法だけで攻撃するよりも状態変化を起こしやすく、ダメージを与える範囲が広くなるのだ。

⬆油の範囲が炎上し、複数のモンスターを同時に燃やすことができる。燃えたモンスターは防御力が下がり戦闘が有利に。

⬆水はブリザドとサンダーに使える。ただし仲間も近づけば気絶や氷結するはめに。あまり接近していると危険だ。

NOTICE

AREA D-5

4 岩を調べてモーグリの巣を発見

なにやら不自然に丸っこい岩肌に近づくと、画面の隅に「しらべる」が表示される。ここを調べると岩が回転して、モーグリの巣へつながる穴が登場。このように、冒険先では必ずモーグリの巣が隠されている。ほかのダンジョンでも怪しいと思った場所は、よく観察してみるといいだろう。

←思わぬところにモーグリの巣が。さっそく訪問しよう。

ROUTE

AREA D-4

5 崩れた橋を降りて先へ進む

川にかかっていた橋は崩れ落ちてしまっているが、この上を渡って左側へ進むことができる。奥に見える宝箱にはレイズの魔石が入っているので回収しておく。ここから先はモンスターの攻撃が激しくなるので、いちど準備を整えるといいだろう。手に入れた魔石はバランスよく分配しておきたい。

←川にかかる橋は壊れているが、向こう岸には渡れる。

BATTLE

AREA B-4〜C-3

6 モンスターラッシュ地帯では役割分担を明確に!

ここではモンスターが総登場。調子にのって突撃するとヘッジホッグパイやゴブリンが大挙して押し寄せてくる。少しずつ前進して1体ずつおびき寄せたほうが安全だ。このとき、攻撃力の高いキャラクターが前方で戦い、後方から魔法や長距離攻撃でサポートする……といった陣系で挑むといい。各自の役割分担をしっかり決めて、チームワークで臨もう。

←前衛が敵にダメージを与え、後衛が魔法でサポート。

ひとりのときは?

FOR SINGLE MODE

敵を1体ずつおびき寄せて倒そう

複数の敵をまとめて相手にすると囲まれる危険が高い。少しずつ前進して1体ずつ倒すこと。もし囲まれてしまったら回避を優先し、ヒット&アウェイでダメージを与えていこう。

←1人のときは無理をせず、チクチクと攻めること。

VS.BOSS! ジャイアントクラブ

AREA C-2

P.096

はみ出し情報

レシピと素材を集めよう!

リバーベル街道の宝箱からは防具のレシピが入手できる。何度も挑戦して自分のキャラクターに合ったレシピを入手しておきたい。また、「みならいのぶき」を作成するために必要な素材の「てつ」は、キノコの森へ行けば必ず入手できるが、リバーベル街道でも高得点を出せばボス戦後のボーナスとして登場する。みんなで作戦を練ろう。

←よろい以外の防具は種族別に異なる。繰り返し挑戦して自分に合うレシピを探し出そう。

2周目

登場モンスターがパワーアップする

2年が経過し、再びミルラの雫が取れるようになると、マップの構造は変わらないもののモンスターたちがパワーアップ。さらに新しい敵も登場するので、相変わらず練習ステージのつもりで挑むと返り打ちに合うかも。当然ボスも強力になっているので、油断は禁物だ。

要注意モンスター	ストーンヘッジ(P.270)／グリフォン(P.264)

BATTLE

AREA C-6

7 魔法を無効化するストーンヘッジ登場

2周目で苦戦する相手はストーンヘッジ。防御力が高いことに加え、攻撃魔法を無効化する。唯一の弱点はグラビデ。シングルモードでは魔石さえ揃っていれば発動は容易だが、マルチモードでは仲間とマジックパイルする必要がある。チームワークが重要だ。

←仲間とのコンビネーションでグラビデを発動させよう

3周目

亡霊系モンスターも加わり苦戦必至！

敵も全体的にパワーアップし、難易度も上昇。十分にキャラクターを育成しておかないと痛い目を見るだろう。新登場のダークヘッジは亡霊系のモンスターで、ホーリーの魔法で実体化させない限りどんな攻撃でも1しかダメージを与えられない。序盤に遭遇すると苦戦は必至だ。「フェニックスのお」でもホーリーは出せるが、レイズの魔石を入手するまでは戦いを避けたほうがいいだろう。

要注意モンスター	ダークヘッジ(P.270)／ストーンヘッジ(P.270)／グリフォン(P.264)

入手アーティファクト

《リバーベル街道》

1周目
- ダブルハーケン M
- グリーンベレー M
- タマのすず M B
- しゅりけん M B
- マンイーター M B
- りゅうのひげ M B
- メイジマッシャー M B
- ぎんのうでわ M B
- モーグリポケット M B
- バックラー T B
- ぎんぶちめがね T B
- アイスブランド B

2周目
- グリーンベレー M
- タマのすず M
- けんじゃのつえ M
- モーグリポケット M
- アースペンダント M
- ダブルハーケン M B
- フレイムタン M B
- アイスブランド M B
- ぎんのうでわ M B
- クリスナイフ M B
- ぎんぶちめがね T B
- くろずきん T B
- バックラー B
- イカサマダイス B
- メイジスタッフ B
- ワンダーバングル B
- さすけのかたな B

3周目
- アイスブランド M
- けんじゃのつえ M
- クリスナイフ M
- ルーンのベル M
- モーグリポケット M
- アースペンダント M
- フレイムタン M B
- イカサマダイス M B
- さすけのかたな M B
- メイジスタッフ M B
- くろずきん T B
- ワンダーバングル T B
- しゅりけん B
- りゅうのひげ B
- ぎんぶちめがね B
- マンイーター B
- メイジマッシャー B
- バックラー B

M：モンスター　T：宝箱　B：ボス

vs.BOSS!

ジャイアントクラブ

旧街道の奥に潜む歴戦の怪物

リバーベルの滝壷に潜む怪物を倒そうと、旧街道に入った者は数知れない。しかし、怪物を仕留めたという話を聞いた者はいなかった。彼らの行く末――それは、堅い甲羅に突き刺さる錆びた剣が物語っていた。

基本能力値			
HP	160	STR	4
IQ	2	VIT	3
コンボ有効率	5%	状態異常攻撃	気/スロ/スタン/のけぞり

耐性			
炎 ★☆☆	冷 ★★☆	雷 ★★★	
スロ ★★★	スト ★★★	グラ ★★☆	ホリ ☆☆☆

▶ 基本攻略

遠距離攻撃の準備動作が最大のチャンス

ジャイアントクラブが後退して遠距離攻撃の動作を始めるときが、こちらの攻撃チャンス。とくにレーザー攻撃は準備動作の時間が長く隙が大きいので、左右に回り込んでから一斉攻撃を加えると効果的だ。ある程度ダメージを与えると左腕が破損し、遠距離攻撃は泡攻撃のみとなるが、このときも左右に回り込んで攻撃するようにしよう。さらに攻撃を加えると、残る右腕も破壊できる。

Support Monster

リバームー

川辺に生息するモンスター。その愛らしい容姿とは裏腹に、素早い動きと鋭い牙でキャラバンに襲いかかる。ファイア系やブリザド系の魔法で素早く撃退しよう。

HP	10
STR	4
IQ	2
VIT	2

○	炎/冷
×	―

耐性			
炎:☆☆☆	冷:☆☆☆	雷:★☆☆	スロウ:☆☆☆
ストップ:☆☆☆	グラビデ:☆☆☆	ホーリー:☆☆☆	

コンボ有効率 25%　状態異常攻撃 のけぞり

ジャイアントクラブ攻撃パターン

[近距離攻撃]

左ハサミで攻撃

スタン効果

鎌のような左腕で斬りつける。当たると魔法の詠唱や必殺技の溜めを解除されてしまう厄介な攻撃。

右ハサミで攻撃

のけぞり効果

盾のように巨大な右腕で地面を叩きつけて衝撃波を起こし、周囲の者を吹き飛ばす中範囲の攻撃。

[遠距離攻撃]

レーザー攻撃

気絶効果

距離をとった後、正面に向けてレーザーを放射。サンダー系の魔法と同じく感電による気絶効果がある。

泡攻撃

スロウ効果

距離をとってから追尾性のある泡を吹き出す。ダメージはないが、当たった者にスロウ効果を与える。

攻撃変化　[両腕破壊後]

◎距離をとりながらの攻撃

ジャイアントクラブの両腕を破壊すると逃げまわるようになり、泡攻撃とサンダラで距離をとりながら攻撃してくる。サンダラの詠唱中は隙が大きいので、このタイミングに総攻撃を仕掛けるといい。

サンダラ

気絶効果

プレイヤーが使えるサンダラの魔法とまったく同じ。これに当たると感電して、気絶状態になってしまう。

※1周目(シングルモード)のリバーベル街道では全モンスターのHPが50%になるため、1周目のジャイアントクラブのHPは実際には80となる。

▶弱　点

ファイア剣で防御力を下げろ！

ジャイアントクラブは炎属性に弱いが、手に入るファイアの魔石は１個。ここでは仲間と協力してファイア剣で攻撃したい。炎で防御力が落ちている間に、続けて武器攻撃を繰り返そう。魔法主体の仲間がいるならブリザラ、ブリザガも有効だ。

←ファイア剣で防御力を下げたら、さらに武器で追撃。

▶要注意攻撃

サンダー系の攻撃は要注意

ジャイアントクラブの攻撃で気絶効果のあるレーザー攻撃とサンダラは要注意。とくにサンダラは攻撃範囲が広く、連続で当たってしまうとなにもできずに倒される危険がある。気絶してしまったら、十字ボタンを素早く動かして回復しよう。

←クリアの魔石がないため、自力で立ち直るしかない。

FOR SINGLE MODE

防御力を下げて力押し！

基本は左右へ回り込んでの攻撃。武器を2つ以上持っているなら最初にファイア剣で攻撃、続けて武器による連続攻撃が効果的だ。武器が1つしかない場合、ブリザラを唱えて戦うといいだろう。

←ユークなら武器より魔法で攻撃するほうが楽だ。

リバーベル街道精算時獲得アイテム

	出現条件 周目	1人	2人	3人	4人	獲得アイテム
A	1周目	~94	~101	~115	~126	しゅりけん りゅうのひげ バックラー モーグリポケット
B	1周目	95	102	116	127	マンイーター メイジマッシャー ぎんぶちめがね モーグリポケット
C	1周目	119	128	146	160	ダブルハーケン クリスナイフ バックラー てつ
	2周目	~94	~101	~115	~126	
D	1周目	149	160	182	200	アイスブランド ぎんのうでわ ぎんぶちめがね てつ
	2周目	95	102	116	127	
E	2周目	119	128	146	160	イカサマダイス メイジスタッフ ワンダーバングル ミスリル
	3周目	~94	~101	~115	~126	
F	2周目	149	160	182	200	さすけのかたな フレイムタン くろずきん でんせつのぶき
	3周目	95	102	116	127	
G	3周目	119	128	146	160	しゅりけん りゅうのひげ ぎんぶちめがね オリハルコン
H	3周目	149	160	182	200	マンイーター メイジマッシャー バックラー ふるびたけん

※精算時のアイテムは、1周目ではA～D、2周目はC～F、3周目はE～Hのいずれかが出現する。精算時のボーナスポイント（プレイヤー数別に記載）の合計が「出現条件」の数値を満たすと、そのアイテムが出現する可能性があるが、アイテムは条件を満たしたものの中からランダムで決定される（例：1周目でDの条件を満たすとA～Dの中から1/4の確率で出現。

2周目以降のボス戦　Change Attack

広範囲魔法・サンダガを唱えてくる

2周目以降のジャイアントクラブはパワーアップする。とくに3周目から使うようになるサンダガには、その広い攻撃範囲と状態変化・気絶に苦しめられるはず。まず戦闘前にクリスタルケージの属性を風にしておきたい。さらに雷耐性のある防具やアクセサリーを入手して装備。こうして耐性を上げてから挑戦しよう。

MAP

マップ攻略／リバーベル街道

ティパ半島

ティパの港

Tipa Pier

船賃案内

キランダ火山	…500ギル
ルダの村	………300ギル
ジェゴン川（東岸）	…100ギル
ジェゴン川（西岸）	…100ギル

※1人あたりの料金

渡し守のトリスタンにアイテム「キランダのいおう」や「サボテンのはな」を渡すと、割引き料金で利用可能になり、その後、フリーパスを購入できるイベントが発生する。（→P.255）

回南洋へつながる海路の拠点

かつては旅人や漁師で賑わっていた辺境の港。
年を追うごとに廃れていき、乗りつける船もない。
キャラバンが訪れることすら珍しくなったが、
旅好きのモーグリは海を眺めに立ち寄るという。

A B C D
1 2 3 4

ワールドマップへ
ワールドマップへ

凡例
モーグリの巣

1
2

モーグリのお宅訪問

浜辺へ下りる坂の途中には、いかにも怪し気なほら穴が……。ここを調べればモーグリの巣に入ることができる。ほら穴なんて原始的と思いきや、近代的な内装でビックリ。

NOTICE

AREA C-3

1 旅好きモーグリから冒険の知識を聞ける

浜辺で海を眺めているのは、スティルツキン。旅立ちの際にアルフィタリア城のキャラバンから紹介された、旅好きのモーグリだ。彼に話しかければ、以前にも教えてもらった冒険の基礎知識を、再び確認することができる。何回でも教えてもらえるので、分からないことがあればぜひ利用したい。

←戦闘について分からないことがあれば教えてもらおう。

NOTICE

AREA C-4

2 桟橋からは船に乗ることが可能

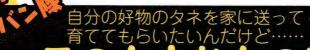
ジェゴン川の水がなくなってしまう5年目には、渡し守のトリスタンが港に現れ、桟橋から船に乗れるようになる。最初はキランダ火山とルダの村へしか行けないが、ジェゴン川に水が戻れば東西の船着き場へも移動可能になる。船の運賃は高いものの、遠くまですぐ行ける海路は非常に便利だ。

←5年目からはジェゴン川の渡し守のトリスタンが登場。

やりこみキャラバン隊

タネを全種類集めて家に送ってみた

自分の好物のタネを家に送って育ててもらいたいんだけど……

このタネなんの種？

せっかく拾ったタネを家に送っても、収穫できるのは2年後から。しかも嫌いなものだったりすると、ちょっと悲しい……。

やさいのタネ、くだもののタネは最初から採れるものが決っている！

タネは、実は拾ったときから何が採れるのか決まっている。右の表を見てほしい。1～2年目に行ける序盤のダンジョンで、ほとんどの作物のタネが拾えるようになっているのだ（ひょうたんいものゴブリンの壁は、2周目なので最速でも3年目の終わり）。

個人の好き嫌いはともかく、種族の好物でいえば、ユークの好きな、ほしがたにんじん／まんまるコーンは、すぐ手に入るのでぜひ家へ送っておきたい。クラヴァットは、しましまリンゴがヴェオ・ル水門まで出ないので、下表の町で拾えるアイテムのしましまリンゴを手に入れよう。1年目の最後にタネを送れるはずだ。リルティとセルキーは、ニクなどとわがままを言わず、まんまるコーンやにじいろぶどうで手を打つか、2年目で入手可能なふしぎなタネを狙ってみよう。

周目	ダンジョン名	拾えるタネの種類
1	リバーベル街道	やさいのタネ（まんまるコーン）
1	キノコの森	くだもののタネ（にじいろブドウ）
1	カトゥリゲス鉱山	やさいのタネ（ほしがたにんじん）
1	ティダの村	くだもののタネ（すずなりチェリー）
1	ヴェオ・ル水門	くだもののタネ（しましまリンゴ）
2	ゴブリンの壁	やさいのタネ（ひょうたんいも）
1	コナル・クルハ湿原	やさいのタネ※ くだもののタネ※
1	ティダの村	ふしぎなたね
2	キノコの森	ふしぎなたね

※育つ野菜・果物の種類はランダム

好物を生産するため町で拾えるタネも活用

クラヴァットについては上でも触れた通り、2年目からは町の数も増えて面倒になるが、ミルラの雫を採るごとに行ける町や村を巡っておこう。ゲームの序盤に好物の樹を育てておけば、後半はお得な回復アイテムとして収穫するだけだ。なお、街や村で拾える（→P.047）タネについては以下の通りだ。

拾える順番	拾えるタネ名	タネの種類
5番目	くだもののタネ	しましまリンゴ
7番目	〃	すずなりチェリー
9番目	〃	にじいろブドウ
12番目	やさいのタネ	ほしがたニンジン
14番目	〃	ひょうたんいも
16番目	〃	まんまるコーン

生産量は家族との相性や家の裕福度で変化する

普通にプレイしていれば、家族との相性や家の裕福度は自然と上がっていく。現実的には、生産品は1年に10個も作ってもらえれば十分なので、あまり気にせずとも大丈夫。あとは愛情を込めて育てるだけだ。

ゴブリンの壁

回暗闇に覆われたゴブリンの巣くつ

ティパの村からほど近いクトリーマ山脈にある魔物の住処。
そこでは知能の高いゴブリンが取り仕切る魔物の社会ができあがっていた。
最近はゴブリンが頻繁に街道に現われるため、村の脅威となっている。
キャラバンはミルラの雫採取も兼ねた討伐作戦に乗り出す。

A B C D E F
1 2 3 4 5 6 7 8

ゴブリンの壁 MAP1

MAP2-C'へ
C
3
2
1
MAP2-B'へ
MAP2-A'へ
A
B
※1

凡　例
宝箱
宝箱(2周目以降)
モーグリの巣
ホットスポット
あぶらつぼ
スイッチ

※1:2周目から通行可能

ワールドマップへ

閉ざされた扉を開け数多くの宝を集めよう

ゴブリンの壁はその名のごとく山肌に造られた天然の要塞。山道を登るように通路をジグザグに登っていくことになる。最深部までのルートは一本道だが、宝箱を回収するために仕掛けを解く必要がある。そのため、行きつ戻りつすることになるだろう。

DUNGEON DATA

モンスター数	41～59体
宝箱の数	14個
モーグリの巣	MAP1／A-3
ボス	ゴブリンキング

ROUTE

AREA MAP1／B-4ほか

1 ドクロは扉のスイッチ

ほとんどの宝箱は格子状の扉によって守られている。この扉を開けるには、上の通路に置かれているドクロを装備している武器で叩けばいい。ただしドクロを1つ叩くたびにアイテム回収に戻るのは効率が悪い。複数のドクロを叩いておき、後でまとめて宝箱の回収に戻るようにするといいだろう。

⬆地面にあるドクロは扉を開けるスイッチ。これを「たたかう」で叩けば、真下にある扉が開く仕掛けなのだ。

⬆ゴブリンの壁は宝箱が非常に多い。扉を開けるたびに回収に戻るより、まとめて回収したほうが効率がいい。

BATTLE

AREA MAP1／D-3

2 魔法が効かない敵に注意

コウモリは直接攻撃が当たりにくい上、攻撃魔法を当てても効果は低い。ただし有翼タイプのモンスターはグラビデで落下させることができる。防御力も低下し、一定時間行動不能にできるのでこれを狙わない手はない。魔石がそろったら積極的にマジックパイルでグラビデを発動しよう。

⬅魔石が足りない時点では、直接攻撃で倒すしかない。

NOTICE

AREA MAP1／A-3

3 通路の中にモーグリの巣

2ヵ所のスイッチを叩くと入ることができる通路。ここには宝箱がないので一見すると意味がなさそうに思える。しかし内部の壁を調べてみると、モーグリの巣に入ることができるのだ。ゴブリンの壁へ最初に来たときにスタンプをもらっておけば、2回目からは扉を開ける必要もなくなる。

⬅非常に分かりにくいが、左の角に近づけば見つかるはず。

はみ出し情報

豊富なレシピが魅力！

2年目になって登場するだけあり、ゴブリンの壁にはたくさんの宝箱がある。なかでもレシピが数多く入手できるので、もし1年目に「てつ」の装備品を取り損ねているなら、ゴブリンの壁を何度も挑戦して集めるといいだろう。また、ショップでは買えない「たつじんのぶき」などのレシピを入手でき、さらに2周目以降は「ケルベロスのキバ」も登場。この素材は、序盤ではここだけでしか出ないのだ。装備の充実を図るなら、アーティファクト集めも兼ねて繰り返しチャレンジすることをオススメする。

	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

ゴブリンの壁 MAP2

BOSS

5 4 5

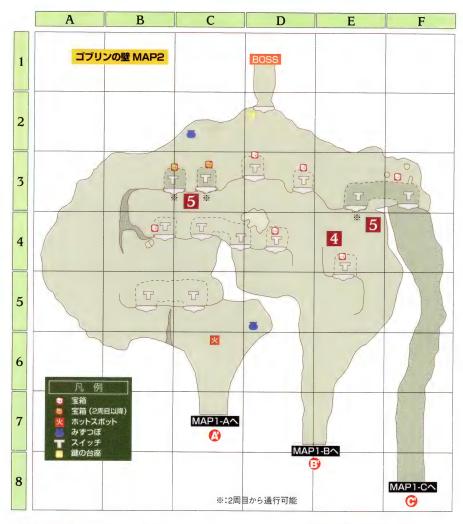
MAP1-Aへ A'

MAP1-Bへ B'

MAP1-Cへ C'

凡例
- 宝箱
- 宝箱（2周目以降）
- 火 ホットスポット
- みずつぼ
- スイッチ
- 鍵の台座

※:2周目から通行可能

BATTLE

AREA MAP2／E-4

4 エレキクラゲに直接攻撃は危険！

体に電気を帯びたエレキクラゲを武器で攻撃すると感電してしまう。ユークのように直接攻撃の速度が遅いキャラクターを前線に立てると非常に危険。後方からサンダー以外の魔法で倒すようにしたい。また、必殺技が射撃・貫通系の武器を所持しているなら、それらで攻撃するのも手だ。

←HPは低いので素早い攻撃で対処できれば脅威ではない。

VS.BOSS!

AREA MAP2／D-1

ゴブリンキング

P.104

2周目

ゴーストにはホーリー

2周目は新たなモンスターが登場。ケルベロスは炎のブレスと衝撃波をくり出す強敵。後方からブリザドやスロウを唱え、前衛をサポートして戦おう。後半には実体を持たないモンスター、ゴーストも登場するので、ホーリーを唱えるためにレイズの魔石を確保しておきたい。

要注意モンスター：ケルベロス(P.265)／ゴースト(P.265)

ROUTE

AREA MAP2／B-3、C-3、E-4

5 新たな扉が出現

MAP2には、1周目にはなかった扉が新しく出現する。左側の2つの扉の奥にはそれぞれ宝箱が配置されており、右側の扉からはMAP1へつながる通路に出ることができる。これは1周目に取れなかった宝箱を回収するためのスイッチを入れるルートだ。

←右端の通路から、扉を開けるスイッチへ進める。

3周目

モンスターがさらにパワーアップ

3周目はマップ、登場モンスターの顔ぶれ共に2周目と変化はない。しかしモンスターは確実にパワーアップしており、これまではザコ扱いだったゴブリンメイジがブリザラを唱えることもある。凍結状態にされたときに別のモンスターに囲まれると非常に危険だ。また槍を装備したゴブリンの攻撃を受けると、必殺技の溜めや魔法詠唱が中断してしまう。見くびっていると痛い目に遭うのだ。

要注意モンスター：ケルベロス(P.265)／ゴブリンメイジ(P.266)

入手アーティファクト

《 ゴブリンの壁 》

1周目

しゅりけん T
マンイーター T
グリーンベレー T
バックラー T
ぎんぶちめがね T
りゅうのひげ T
メイジマッシャー T
ぎんのうでわ T
タマのすず T
ダブルハーケン T B
アースペンダント T B
モーグリポケット T B
はねつきぼうし B
きれいなうでわ B
カイザーナックル B
ワンダーワンド B
あしゅら B
フェアリーリング B
アライのメット B
きばのおまもり B
ダークマター B

2周目

モーグリポケット T
ダブルハーケン T
グリーンベレー T
フレイムタン T
アイスブランド T
ぎんぶちめがね T
くろずきん T
ぎんのうでわ T
タマのすず T
けんじゃのつえ T
クリスナイフ T
アースペンダント T B
あしゅら B
フェアリーリング B
アライのメット B
きばのおまもり B
ダークマター B
きれいなうでわ B
トールハンマー B
あかいくつ B
えんげつりん B
ノアのリュート B

3周目

アースペンダント T
モーグリポケット T
フレイムタン T
アイスブランド T
イカサマダイス T
さすけのかたな T
くろずきん T
けんじゃのつえ T
クリスナイフ T
ルーンのベル T
メイジスタッフ T
ワンダーバングル T B
トールハンマー B
あかいくつ B
アライのメット B
えんげつりん B
ノアのリュート B
きばのおまもり B
キャンディリング B
グリーンベレー B
ガラディーン B
きれいなうでわ B

M：モンスター T：宝箱 B：ボス

VS.BOSS!

ゴブリンキング

回小鬼たちを束ねる危険なシャーマン

ゴブリンの壁の最深部では、ある怪しげな儀式が行われていた。それは、招かれざる客を持て成す準備なのか――。同族を圧倒した忌わしき呪文が、キャラバン一行に襲いかかる。

基本能力値			
HP	80	STR	4
IQ	5	VIT	3
コンボ有効率	5%	状態異常攻撃	気/スロ/毒/火/のけぞり

耐性			
炎 ★★☆	冷 ★★☆	雷 ★★☆	
スロ ★★★	スト ★★★	グラ ★★☆	ホリ ☆☆☆

▶基本攻略

瞬間移動直後に見せる魔法詠唱の隙を狙え！

まずはゴブリンキングの手前にある骨の扉を開ける必要がある。周囲から現れるゴブリンの3体目と4体目が鍵を落とすので、これを台座に乗せよう。扉が開くとゴブリンキングはテレポートを繰り返し、魔法で攻撃してくる。詠唱中は隙が大きいので、ここを狙って攻撃。1ヵ所に留まって増援のゴブリンを撃退しながら、ゴブリンキングが近くへテレポートするのを待ち受けよう。

Support Monster

ゴブリン
ゴブリン(スピア)

おなじみのゴブリンと、スピアを使いこなすゴブリンが登場。どちらも魔法に弱いので、ファイアやサンダー系の魔法で倒そう。

能力値は左：ゴブリン、右：ゴブリン(スピア)

HP	12/15
STR	2/3
IQ	2/2
VIT	2/2

○	炎／雷
×	—

耐性

炎：☆☆☆　冷：★☆☆　雷：☆☆☆　スロウ：☆☆☆
ストップ：☆☆☆　グラビデ：☆☆☆　ホーリー：☆☆☆

コンボ有効率 25%　状態異常攻撃 スタン／のけぞり※

※ゴブリン(スピア)のみ

ゴブリンキング攻撃パターン

距離に応じて選択

[近距離攻撃]

メイスで横殴り

スタン効果

自慢の「呪いの杖」を振り、その重みで近寄る者をよろめかせる。ゴブリンキングが持つ唯一の打撃技。

[遠距離攻撃]

バイオ

毒効果

エフェクトはグラビデのようだが、相手を毒状態にする特殊魔法。見た目より効果範囲が広いので注意。

サンダラ

気絶効果

プレイヤーが唱えるものと同じ、雷系の攻撃魔法。当たると感電し、一定時間気絶状態になってしまう。

スロウ

スロウ効果

こちらの移動速度や必殺技のチャージ時間を遅くする魔法。これも見た目以上に魔法の効果範囲が広い。

ゴブリンキング移動位置

出 出 出 出

▶弱 点

シャーマンは打撃に滅法弱い

魔法攻撃が主体のゴブリンキングには物理攻撃が有効。増援のゴブリンは、左右にある穴の直線上にプレイヤーが移動しないかぎり出てこない。そこを避けて1ヵ所に留まり、ゴブリンキングがテレポートしてくるのを待ち伏せるといいだろう。

▶要注意攻撃

毒状態でのサンダー重ねに注意！

バイオで毒を受けた後、回復しようとしたところへサンダーの魔法を受けてしまうと、気絶中も毒でHPが減り続けてしまい非常に危険な状況に陥る。毒状態を回復する前は、ゴブリンキングのターゲットリングを必ず確認するようにしたい。

←近くにテレポートしてきたら一斉に武器攻撃。

←毒に加え、気絶やスロウになるとかなり危険。

ひとりのときは？

FOR SINGLE MODE

ステージ上部から降りずに戦え！

マップの左右通路から奥へ進んだところで待機していれば、増援のゴブリンは現れない。ここでゴブリンキングがテレポートしてくるまで待ち、近くへ来たら攻撃。連続でダメージを与えよう。

←マップ奥で待機していれば追い回すよりも安全だ。

ゴブリンの壁精算時獲得アイテム

	出現条件	獲得アイテム
A	1周目 1人 ~109 2人 ~118 3人 ~134 4人 ~147	ダブルハーケン はねつきぼうし きれいなうでわ アースペンダント
B	1周目 1人 110 2人 119 3人 135 4人 148	カイザーナックル ワンダーワンド きれいなうでわ アースペンダント
C	1周目 1人 138 2人 148 3人 169 4人 185 2周目 1人 ~109 2人 ~118 3人 ~134 4人 ~147	あしゅら フェアリーリング アライのメット モーグリポケット
D	1周目 1人 172 2人 186 3人 211 4人 232 2周目 1人 110 2人 119 3人 135 4人 148	きばのおまもり ダークマター きれいなうでわ モーグリポケット
E	2周目 1人 138 2人 148 3人 169 4人 185 3周目 1人 ~109 2人 ~118 3人 ~134 4人 ~147	トールハンマー あかいくつ アライのメット いにしえのひやく
F	2周目 1人 172 2人 186 3人 211 4人 232 3周目 1人 110 2人 119 3人 135 4人 148	えんげつりん ノアのリュート アライのメット オリハルコン
G	3周目 1人 138 2人 148 3人 169 4人 185	きばのおまもり キャンディリング ワンダーバングル ダイヤのベルト
H	3周目 1人 172 2人 186 3人 211 4人 232	グリーンベレー ガラティーン きれいなうでわ のろいのつえ

※精算時のアイテムは、1周目ではA～D、2周目はC～F、3周目はE～Hのいずれかが出現する。精算時のボーナスポイント（プレイヤー数別に記載）の合計が「出現条件」の数値を満たすと、そのアイテムが出現する可能性があるが、アイテムは条件を満たしたものの中からランダムで決定される（例：1周目でDの条件を満たすとA～Dの中から1/4の確率で出現。

2周目以降のボス戦 Change Attack

ファイラを唱えて防御力を下げてくる

2周目以降になると、ゴブリンキングの唱える魔法にファイラが加わる。状態変化・火炎で防御力が下がったところへゴブリンたちの集中攻撃を受けると危険。やはり待機して待ち受ける戦法をとり、増援の出現を抑えたい。さらにサンダラも唱えてくるため、攻撃魔法のターゲットリングが見えたら避けるように。

瘴気ストリーム
1年目：土
2年目：水
3年目：火
4年目：風
※以下くりかえし
ジェゴン川(東岸)
大陸の中央を流れるジェゴン川の東岸。近くの中州にはクリスタルのかけらがある。向こう岸のファム大平原へ渡るには、法外な運賃を要求する渡し守を頼らねばならない。
[船賃]
ジェゴン川(西岸)➡1人50ギル
キランダ火山➡1人500ギル
ルダの村➡1人300ギル
ティパの港➡1人100ギル
※3年目から利用可能
P.126
キノコの森 水
無数の巨大キノコが森のように生い茂る地。キノコの成長にともなって、年を追うごとに森の様相が変化していく。森の奥には、キノコの胞子を吸収する奇妙な植物が生えているらしい。
P.110
瘴気ストリーム
1年目：水
2年目：火
3年目：風
4年目：土
※以下くりかえし

Metalmine Hill
メタルマイン丘陵

北と西へ分かれる旅の中継地

キャラバンたちにとって、ここは重要な旅の分岐点である。マール峠に栄える小さな宿場町を中心に、大陸一の城下町があるアルフィタリア盆地に続く陸路、ジェゴン川から大陸の西へ向かう海路が伸びている。そして東には、人々から忘れ去られた採掘場跡がひっそりとたたずんでいる。

カトゥリゲス鉱山 火

はるか昔、リルティに鉄の力を与え世界を戦乱の渦に巻き込んだ鉱山。資源が底を尽きてからは放置され、世界は平穏を取り戻した。しかし瘴気が満ちた現在は、魔物の巣くつと化している。

P.118

マール峠

街道の分岐点、マール峠にある小さな村。ミルラのしずくを求めて旅を続ける各地のキャラバンが立ち寄る宿場町だ。大陸では珍しくセルキーの行商人も商売のためにやってくるらしい。

P.108

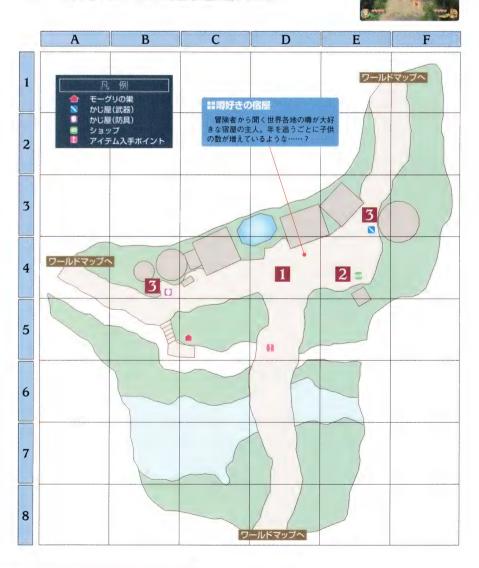
メタルマイン丘陵

マール峠

Marl Peak

お店ガイド
- ☑ ショップ
- ☑ かじ屋(武器)
- ☑ かじ屋(防具)
- ☐ かじ屋(アクセサリー)

回街道沿いに栄える峠の宿場町

ティパの村のキャラバンにとって、マール峠は最初の分岐点となる。東はアルフィタリア城へ続く陸路。西はジェゴン川から海へ乗り出す海路。このマール峠を越えると、いよいよ本格的な旅が始まるのだ。

VILLAGE GUIDE マール峠

AREA D-4

1 冒険者が最初に訪れる街道沿いの小さな村

街道の分岐点に位置する小さな宿場で、装備品を作ってくれるかじ屋がいるのが大きな特徴。訪れたら手持ちのレシピを確認し、ここで装備を充実させておこう。

AREA E-4

2 セルキーの行商人はアイテムの売買に活用

村の東側では、2人のセルキーが店を開いている。扱っている商品はレシピや素材。足りない素材を購入したり、不要なアイテムを売ってお金をためるといいだろう。

One Point 行商人の現れるタイミングは？

彼らは峠の住人ではなく、旅をしながら商売を続ける「行商人」。マール峠に現れるのは奇数年のときだけなので注意しよう。

AREA B-4、E-3

3 悩み多き2人のかじ屋

武器のかじ屋デニムは先代と比べ自分がパッとしないことを気にしている。防具のかじ屋アルノーは奥さんに逃げられ、幼い娘の世話になりっぱなし……。彼らが一念発起する日は来るか？

モーグリのお宅訪問

峠の西側にある階段の下は、モーグリ夫妻が暮らす家。ここではスタンプ1個でミニゲームが遊べるので要チェックだ。

入手アイテム

マール峠の中央にある井戸の手前、斜面に剣が刺さっている右側の草地にはアイテムが落ちているので、回収しておこう。

住人紹介

［セシル］

種族：クラヴァット
性別：男

年がいもなく若い娘を見つけると食事に誘うナンパな老人。若いころはモテモテだったとか。

［ラシェ］

種族：クラヴァット
性別：女

セシルの孫で、花をこよなく愛する少女。土の質が良くないことと、祖父の性格が悩みの種。

売り物リスト

行商人 E-4

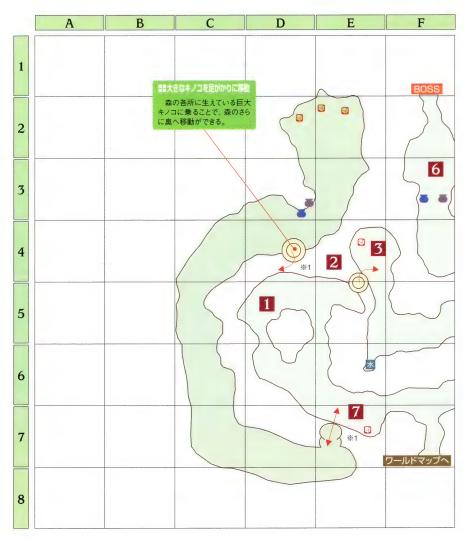
品名	価格
どう	300ギル
てつ	500ギル
ミスリル	5000ギル
どうのかけら	100ギル
てつのかけら	100ギル
こんごうせき	250ギル
せんしのぶき	300ギル
てつのよろい	150ギル
ミスリルのよろい	300ギル
ミスリルのたて	250ギル
てつのこて	100ギル
ミスリルのこて	250ギル
てつのかぶと	100ギル
ミスリルのかぶと	250ギル
てつのベルト	100ギル
ミスリルのベルト	250ギル

回巨大キノコが生い茂る自然の迷宮

世界が瘴気に包まれても、森は生き続けている。
夕日が森を朱に染めて、夜闇の中で胞子の光が浮かぶ。
日々の営みの中で、キノコの森はゆっくりと成長を続けている。

A B C D E F
1 2 3 4 5 6 7 8

■大きなキノコを足がかりに移動
森の各所に生えている巨大キノコに乗ることで、森のさらに奥へ移動ができる。

BOSS
1 2 3 6 7
※1
水
ワールドマップへ

キノコを足場にして ルートを確保していこう

進むルートは一本道なので、迷うことなく冒険できるはず。ただし2周目以降はキノコが成長し、構造が変化。森の中には上に乗れるキノコもあり、橋代わりにして移動できる。また、トランポリンのように上に乗るとジャンプできるキノコもある。

DUNGEON DATA

モンスターの数	24〜60体
宝箱の数	9個
モーグリの巣	I−3
ボス	モルボル

G H I J K L
1 2 3 4 5 6 7 8

凡例
宝箱
宝箱(2周目)
宝箱(3周目以降)
モーグリの巣
ホットスポット
みずつぼ
あぶらつぼ

5 4 8 水 ※2

※1:2周目から通行可能
※2:3周目から通行可能

BATTLE

AREA D-5

1 ヘルプラントの遠距離攻撃に注意

必殺技の出始めにヘルプラントの遠距離攻撃を受けると、ダウンしてしまう。ヘルプラントはHPが低く移動もしないので、無理に必殺技を使う必要はない。素早く接近して、通常攻撃で倒そう。仲間の誰かを囮にして注意をひきつけておき、その間にほかのメンバーで倒す戦法がオススメだ。

⬅周囲を走って注意をひきつけ、ほかのメンバーが攻撃だ。

ROUTE

AREA E-4

2 キノコでジャンプ

巨大なキノコの上に乗ると、ジャンプして別の場所へ移動できる。キャラバン全員がキノコに乗らないとジャンプしないので仲間が散り散りになることはないが、ジャンプした先にモンスターが待ち構えていることもある。キノコに乗る前に準備を済ませておこう。

⬆ジャンプキノコに乗る前にHPの回復やコマンドリストを確認しておこう。

⬆メンバー全員がキノコに乗ればジャンプキノコが作動、空中に飛ばされる。

ひとりのときは?

FOR SINGLE MODE

モグをキノコへ呼び寄せよう

シングルモードでプレイしている場合、ジャンプキノコはモグと一緒に乗らないと動かない。先にプレイヤーがキノコの上に乗り、Xボタンを長く押してモグを呼び寄せよう。ちなみに、キノコの上にアイテムを置くとそのままジャンプ、アイテムを失ってしまうことになる。また、クリスタルケージを地面に置いた状態だとジャンプできないのだ。

BATTLE

AREA E-4

3 アーリマンはグラビデで撃墜

アーリマンのような有翼タイプのモンスターは、グラビデで地上に落として行動不能にできる。この状態なら防御力も下がり、通常攻撃を数発当てるだけで倒せるのだ。ジャンプキノコの手前までにサンダーとブリザドの魔石が手に入っているはず。あらかじめマジックパイルの準備をしておきたい。

⬅異なる攻撃魔法を重ねて、グラビデを発動しよう。

One Point

グレムリンに邪魔されないように!

アーリマンと戦闘中に乱入しやすいグレムリン。さほど強くないがヒット&アウェイを繰り返してダウン攻撃をしてくるため、必殺技や魔法を阻止されやすい。遭遇したら優先して倒すようにしよう。

はみ出し情報

魔石の分配は慎重に!

キノコの森からは、アーリマンのような力押しでは苦戦するモンスターが登場する。もし弱点を突く魔法が唱えることができれば戦闘も楽になるはず。そこで注意したいのが魔石の分配。ファイアやブリザドのような攻撃魔法を1人が抱え込むと、いざというときにマジックパイルができないので、分散して拾うように注意しよう。

⬅戦闘が終了したら所持品を確認。魔石をうまく分配してキャラバンの戦力を高めよう

ROUTE

AREA G-5

4 ジャンプ先はスタート地点

2つ目のジャンプキノコに乗ると、スタート地点のそばに飛ばされる。このジャンプキノコは一方通行なので、一度ジャンプすると再び来た道を進み直すことになる。しかし、ここまで進んでみてモンスターが強すぎると感じた場合は、このキノコで戻って脱出するのもいい。モンスターから「どうの～」シリーズのレシピと「どう」が手に入っていれば、マール峠で新しい装備品を作ることもできる。

⬆気付かずにジャンプキノコに乗ると同じ場所へ逆戻り。脱出したくないのなら、このキノコに乗る必要はない。

NOTICE

AREA I-3

5 キノコの中はモーグリの巣

3つ目のジャンプキノコで移動すると、アーティファクトの入った宝箱がある。ただし宝箱を回収したからといって、すぐ戻ってしまわないように。実は、宝箱の右側にあるキノコにモーグリの巣があるからだ。キノコでジャンプしたときにチラッと見える白い玉模様のキノコが目印。その付近をよく探してみると、画面の隅に「しらべる」が表示されるはず。さっそくお邪魔してみよう。

⬆なにか隠されている場所の近くでは、画面隅に「しらべる」が表示される。怪しい場所はよくチェックしよう。

BATTLE

AREA F-3

6 ヘルプラントの十字砲火！

ボス戦闘の直前にはグレムリンとヘッジホッグパイ、それにヘルプラント2体が待ち構えている。考えなしに突進するとヘルプラントの攻撃で挟み撃ちにされる。しかも、続いてヘッジホッグパイのファイアとグレムリンのダウン攻撃が追い討ちをかけてくるので非常に危険だ。少しずつ進み、まずは手前にいるグレムリンをおびき出して撃退しよう。その後にヘッジホッグパイへ向かい、別の仲間が両脇のヘルプラントを倒すといいだろう。

⬅4体のモンスターを同時に相手にすると集中攻撃を受ける危険が。

つぼを使って撃破

手前には「みずつぼ」と「あぶらつぼ」が置かれている。「あぶらつぼ」をヘルプラントのいる場所に投げ、ファイアを使えば楽に敵を倒すことが可能。一方のヘッジホッグパイは冷気や雷に弱いので、「みずつぼ」が効果的だ。

⬆奥にいるヘルプラントに近づいて「あぶらつぼ」を投げつける。後方の仲間はファイアの魔法を準備。

⬆普通にファイアで攻撃するよりも、与えるダメージが増加。炎上したところへ、さらにファイアで追撃しよう。

VS.BOSS! AREA F-1

モルボル

P.116

2周目

新たなルートと敵が登場

2周目になるとキノコの成長にともない、これまで行けなかった森の西側へ進める新しいルートが出現する。1周目には少なかった宝箱も3つ増えており、新たなレシピを入手できるようになる。ただし、宝箱の手前にはオチューなどの新モンスターが待ち受けているので油断は禁物。

要注意モンスター	オチュー(P.262)／ストーンプラント(P.269)

ROUTE

AREA E-7

7 新しいルートには強敵が出現

スタート地点から左側には、大きく成長したキノコが登場する。この上は歩いて移動ができ、さらに西側のルートへ移動できるようになる。戻るときはジャンプキノコを利用しよう。このエリアから登場するストーンプラントは非常に防御力が高く、攻撃魔法を無効化する厄介なモンスター。唯一、グラビデが有効だが、有翼タイプのモンスターと違って決定的なダメージを与えるわけではない。装備武器が貧弱な場合は、長期戦になるだろう。後衛はケアルを唱え、前衛のサポートに徹するようにしたい。

もう1種類の新モンスターであるオチューは、その巨体が災いしてか動きが鈍く、思いのほか戦いやすい相手。ただし、ほかのモンスターと同時に出てくることが多く、乱戦時に毒攻撃を受けると致命傷になりかねない。特にストーンプラントと同時に出てくる場面では、まずオチューをおびきよせて、先に倒そう。

↑大きなキノコを橋代わりにして新ルートへ移動。強敵が登場するので油断は禁物だ。

↑見た目は地味ながら、非常に手強いストーンプラント。仲間と協力して撃退しよう。

はみ出し情報

キノコの森はお金稼ぎに最適！

1年目はマール峠に行商人がいるので、アイテムの売買が楽にできる。キノコの森で何度も冒険し、入手したアイテムを売却すればお金を稼ぐのに都合がいいのだ。特にシングルモードの場合、キャラクターが装備できない武器や防具のレシピを持っていても、後になって所持アイテム数を圧迫するはめになるのがオチ。迷わず売却してお金に替えてしまうといい。また、キノコの森ではアーリマンが「てつ」を落とすので、てつ系の装備品をそろえる絶好の機会でもある。アーティファクト集めも兼ねて、何度も挑戦してみる価値はあるだろう。

↑どうしても自分に合うレシピが出ないなら、行商人から買おう。そのためにもお金は必要だ。

3 周目

ダークヘッジが厄介

3周目もキノコの成長により地形が変化し、南東のエリアへ進めるようになる。新登場のモンスターも手強く、特に亡霊系のダークヘッジはイヤな相手。通常の攻撃ではまともにダメージを与えられないので、ホーリーが必須となる。シングルモード時もレイズは捨てないように。

要注意モンスター ダークヘッジ(P.270)／キャリオンワーム(P.263)

ROUTE

AREA H-7

8 さらなるルート変化が発生

1周目で通ったマップ西側の細い通路はキノコの成長により塞がれてしまう。またマップ南東には新たに行ける場所が追加され、ホットスポットも用意されている。途中で苦戦するようなら、ホットスポットからテレポで脱出するといい。また、東の端には本道へ戻るジャンプキノコがある。ジャンプ先にはアーリマンやストーンヘッジがいるが、共にグラビデが有効。事前にマジックパイルの準備をしておこう。

3周目から登場する難敵が、亡霊系のモンスター、ダークヘッジ。ホーリーで実体化させない限り、どんな攻撃でもわずか1ダメージしか与えられない。遭遇したら、まずはマジックパイルでホーリーを唱えるのが急務だ。ただし、リルティのように魔法射程が短く詠唱時間が長いキャラクターが唱える場合、別のメンバーが敵の注意をひきつける必要も出てくるだろう。種族の欠点は仲間同士の協力でフォローしよう。

↑新しく現れたマップ南東部へつながるキノコ。橋のように上を歩いて移動できる。

↑ジャンプ後に全周囲攻撃を放つダークヘッジ。強敵を相手にするときはチームワークが重要。

入手アーティファクト

《 キノコの森 》

1周目

タマのすず T
マンイーター T
グリーンベレー T
バックラー T B
ぎんぶちめがね T B
りゅうのひげ T B
メイジマッシャー T B
ぎんのうでわ T B
しゅりけん T B
ダブルハーケン T B
モーグリポケット T B
アースペンダント T B
フレイムタン B
けんじゃのつえ B
くろずきん B

2周目

ぎんぶちめがね T
クリスナイフ T
フレイムタン T
アイスブランド T
くろずきん T B
ぎんのうでわ T B
タマのすず T B
けんじゃのつえ T B
ダブルハーケン T B
グリーンベレー T B
アースペンダント T B
マンイーター B
バックラー B
モーグリポケット B
メイジスタッフ B
さすけのかたな B
ワンダーバングル B

3周目

くろずきん T
けんじゃのつえ T
クリスナイフ T
ルーンのベル T
フレイムタン T
アイスブランド T
イカサマダイス T
ワンダーバングル T B
メイジスタッフ T B
さすけのかたな T B
アースペンダント T B
モーグリポケット T B
ダブルハーケン B
ぎんのうでわ B
グリーンベレー B
タマのすず B
あしゅら B

M：モンスター T：宝箱 B：ボス

vs.BOSS!

モルボル

回キノコの森で巨大に育った草木の王

巨大キノコが茂る幻想的な森に、見なれぬ小さな植物が生えている。顔のように見える幹に小さな穴が開くと、漂う胞子を吸い込みはじめそれはどのキノコよりも大きく、そして醜い姿に変わっていった。

基本能力値			
HP	160	STR	4
IQ	4	VIT	3
コンボ有効率	2%	状態異常攻撃	氷／スロ／呪／毒

耐性			
炎 ★☆☆	冷 ★★☆	雷 ★★☆	
スロ ★★★	スト ★★★	グラ ★★☆	ホリ ☆☆☆

▶基本攻略

ファイラで燃やし直接攻撃でHPを削る

まずヘルプラントを倒しておき、マジックパイルでファイラを発動。モルボルに火をつけて防御力を低下させる。その後、武器攻撃でHPを削っていこう。ファイア単発では燃やせないので注意。モルボルの攻撃では、状態変化を起こすくさい息とカーズラが厄介。とくにカーズラは能力値を半減させる特殊な魔法で、気づかないでいるとあっという間に瀕死状態になってしまうのだ。

Support Monster

ヘルプラント

モルボルの両脇から種を飛ばして攻撃してくるモンスター。移動はしないが攻撃の射程は長いので、早めに倒しておきたい。植物なのでファイア系魔法がよく効く。

HP	12
STR	4
IQ	4
VIT	2

○	炎
×	—

耐性			
炎：☆☆☆	冷：★☆☆	雷：★☆☆	スロウ：☆☆☆
ストップ：★☆☆	グラビデ：☆☆☆	ホーリー：☆☆☆	

コンボ有効率 25%　状態異常攻撃 毒

モルボル攻撃パターン

[近中距離攻撃]

くさい息

毒効果

正面に向かって毒を帯びた霧を吹き出す攻撃。射程は長いが、左右に避けていれば当たらない。

スロウ

スロウ効果

味方の行動速度を遅くする魔法。範囲が広いため、近距離戦時に唱えられると回避は困難。

ランダムに選択

[近～遠距離攻撃]

根っこ突き刺し

のけぞり効果

地中から複数の根っこを地上に突き上げる連続攻撃。動いていれば簡単に回避することができる。

カーズラ

呪い効果

攻撃・防御・魔法のパラメータを半減させる呪いの魔法。この状態のまま攻撃を受けると危険。

距離に応じて選択

吸収

引き寄せ

遠くへ離れた者を巨大な口の吸引力で強引に引き寄せる特殊技。ヘルプラントの射程外まで離れると頻繁に使ってくるが、これ自体に攻撃力はない。

距離に応じて選択

※1周目（シングルモード）のキノコの森では全モンスターのHPが70%になるため、1周目のモルボルのHPは実際には112となる。

▶弱点

ファイラ、ファイガで状態変化

植物だけあって炎系の魔法が効果的。マップの中間位置（ヘルプラントの射程距離から外れた付近）で待機し、モルボルが吸収を始めたら2人がファイアを詠唱→マジックパイルでファイガを発動。これを繰り返すだけで楽に倒せる。

▶要注意攻撃

根っこと種飛ばしの連携が危険

ヘルプラントを倒さずに攻撃を続けるのは危険。毒や呪い状態のときにモルボルの根っこ突き刺しとヘルプラントの種飛ばしを連続で受けてしまうと、みるみるHPが減っていくことに。ヘルプラントは優先して倒しておくようにしたい。

←吸収自体に攻撃力はないので、攻撃のチャンスだ。

←呪い状態でモルボルの攻撃を受けると大ダメージ。

ひとりのときは？

FOR SINGLE MODE

左右に移動して敵の側面を攻めろ

左右へ移動して根っこ突き刺しやくさい息を回避し、モルボルの側面から連続攻撃を加えるのが基本。中距離で待機してモルボルの吸収に合わせてファイラを発動するのもいい。

←左右移動でモルボルを翻弄。連続攻撃で倒す。

キノコの森精算時獲得アイテム

	周目	1人	2人	3人	4人	獲得アイテム
A	1周目	~107	~116	~132	~144	しゅりけん、りゅうのひげ、バックラー、アースペンダント
B	1周目	108	116	132	145	フレイムタン、メイジマッシャー、ぎんぶちめがね、モーグリポケット
C	1周目	135	145	165	181	マンイーター、けんじゃのつえ、バックラー、アースペンダント
	2周目	~107	~116	~132	~144	
D	1周目	169	182	207	227	ダブルハーケン、ぎんのうでわ、くろずきん、モーグリポケット
	2周目	108	116	132	145	
E	2周目	135	145	165	181	さすけのかたな、タマのすず、ワンダーバングル、いにしえのひやく
	3周目	~107	~116	~132	~144	
F	2周目	169	182	207	227	グリーンベレー、メイジスタッフ、ワンダーバングル、オリハルコン
	3周目	108	116	132	145	
G	3周目	135	145	165	181	ダブルハーケン、ぎんのうでわ、モーグリポケット、ダイヤのよろい
H	3周目	169	182	207	227	あしゅら、タマのすず、アースペンダント、モルボルのたね

※精算時のアイテムは、1周目ではA～D、2周目はC～F、3周目はE～Hのいずれかが出現する。精算時のボーナスポイント（プレイヤー数別に記載）の合計が「出現条件」の数値を満たすと、そのアイテムが出現する可能性があるが、アイテムは条件を満たしたものの中からランダムで決定される（例：1周目でDの条件を満たすとA～Dの中から1/4の確率で出現。

2周目以降のボス戦

Change Attack

3周目▶ブリザガとのけぞり効果の根っこが脅威

3周目のモルボルは根っこ突き刺しにのけぞり効果が加わり、さらに中距離まで離れているとブリザガを唱えてくる。広範囲魔法なので回避は困難。キャラバン全員が凍結してしまう危険もある。挑戦する前に、冷気耐性のある防具やアクセサリーを入手しておこう。少なくとも回復役は装備を万全にしておきたい。

メタルマイン丘陵

カトゥリゲス鉱山

回リルティを支えた、いにしえの採掘場

はるか昔、力に秀でたリルティの民が他民族を圧倒する時代があった。
鉄から生み出した圧倒的な武力で、セルキーの民を世界の果てへ追いやったのだ。
しかし掘り尽くされた鉱山は、今やオークの根城と成り果てていた。

カトゥリゲス鉱山 MAP1

A B C D E F

1 2 3 4 5 6 7 8

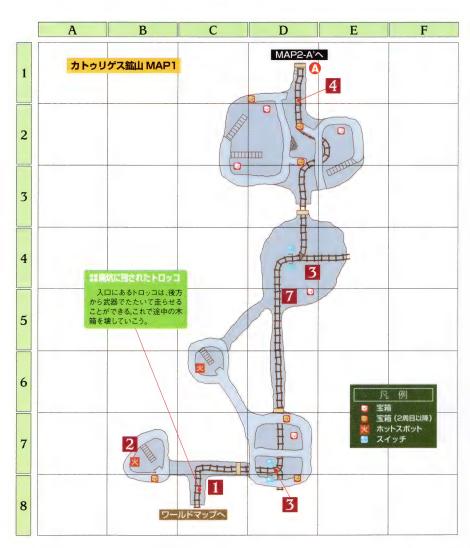
MAP2-A'へ

ワールドマップへ

1 2 3 4 7 3

廃坑に残されたトロッコ

入口にあるトロッコは、後方から武器でたたいて走らせることができる。これで途中の木箱を壊していこう。

凡例
宝箱
宝箱（2周目以降）
ホットスポット
スイッチ

通路を塞ぐ木箱はトロッコをぶつけて破壊

今や人も寄り付かない廃坑となっているが、全盛期の面影は残っている。運搬用のトロッコもそのひとつで、塞がれた通路を切り開く助けとなるだろう。各所にある階段から2階通路へ上がることもできるが、あくまで脇道。線路をたどり先へ進もう。

DUNGEON DATA

モンスター数	29～63体
宝箱の数	14個
モーグリの巣	MAP2／B-5
ボス	オークキング

ROUTE

AREA MAP1／C-8

1 トロッコを叩け

スタート地点にあるトロッコに武器攻撃を当てると、線路にそって走らせることができる。通路を塞いでいる木箱は、このトロッコをぶつけて壊すことができるのだ。

⬅トロッコの後方から「たたかう」で攻撃を当てる。

⬅勢いよく走るトロッコが木箱を壊し、通路を切り開く。

BATTLE

AREA MAP1／B-7

2 ボムの自爆に注意！

ボムに触ると引火してしまいそうだが、直接攻撃を当てても問題はない。ただしHPがなくなると、落下した後に自爆するので注意が必要。巻き込まれると炎が燃え移り、防御力が低下してしまうからだ。ボムを倒したら距離をとり、巻き込まれないように。弱点のブリザドさえ使えるようになれば、楽勝の相手になる。

⬅ヒット&アウェイを繰り返せば苦戦する相手ではない。

ROUTE

AREA MAP1／D-7、D-4

3 線路のポイントを切り替える

2ヵ所ある線路のポイントは両脇のスイッチに乗れば作動。正解はどちらも上側。間違った方向に進めた場合、スタート地点へ戻ればトロッコも元の場所に戻っている。

⬅線路の上にあるスイッチに乗りポイントを切り替える。

⬅間違った方向へ進めた場合スタート地点からやり直しだ。

BATTLE

AREA MAP1／D-1

4 オーガを倒して鍵を入手

鍵のかかった扉の前にはオーガが待ち構えている。このオーガを倒せば台座に乗せる鍵が手に入る。オーガの近距離攻撃は強力で、当たると必ずダウンしてしまう。ひとりが接近して囮となってオーガの注意を引き、別の仲間が必殺技で攻撃。仲間とのコンビネーションで撃退しよう。

⬅オーガの注意を引きつけ、仲間の攻撃チャンスを作る。

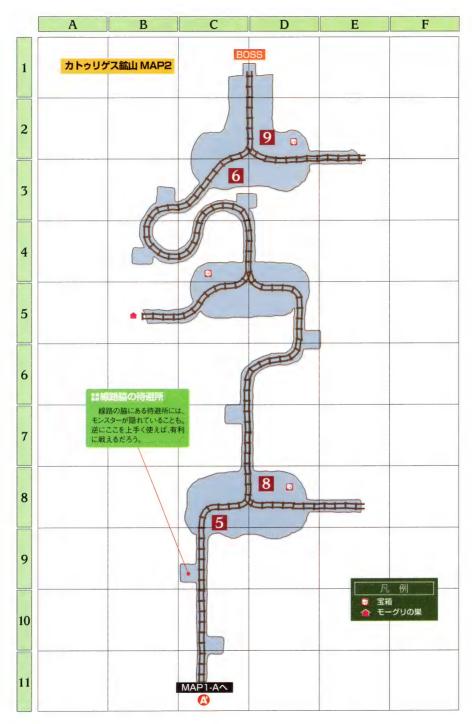
カトゥリゲス鉱山 MAP2

	A	B	C	D	E	F
1				BOSS		
2				9		
3				6		
4						
5						
6						
7						
8				8		
9			5			
10						
11			MAP1-Aへ A'			

線路脇の待避所

線路の脇にある待避所には、モンスターが隠れていることも。逆にここを上手く使えば、有利に戦えるだろう。

凡例
- 宝箱
- モーグリの巣

BATTLE

AREA MAP2／C-8

5 前進しすぎは危険

細い通路から広い場所に出る際は注意が必要。敵はオークが1体だけと思っていると、奥からさらに襲いかかって来られるからだ。通常モンスターとはいえ、オークはときおりガード姿勢をとってこちらの攻撃を防御するため、1体を倒すのに手間取ると囲まれる危険もある。後方からブリザドなどで援護し、凍らせてモンスターを足止めするといい。

⬅後方からブリザドで援護すると、前衛が楽に戦える。

FOR SINGLE MODE

ひとりのときは？

細い通路へおびき出す

むやみに突進すると痛い目に遭うのはシングルモードでも同じ。手前のオークを攻撃すると必ずもう1体がやってくるので、いったん細い通路まで後退しよう。通路上で1体ずつ相手にするよう戦えば、それだけ危険は減る。また、オークに気付かれる前に手前の細い通路からブリザラを唱えて、凍結を狙うのも効果的な戦法。地形を活かした戦いで有利に立ち回ろう。

⬅細い通路へ誘い出し、モグを盾にしてでも距離をとろう。

BATTLE

AREA MAP2／C-3

6 後方のオークメイジに注意

ボスの手前では、魔法を使うオークメイジを含めた一団が待ち構えていて後方からの攻撃魔法を連発、イヤな展開を呼ぶ。誰かがオークを引き付け、ほかのメンバーでオークメイジを倒すようにしたい。もしくは手前からマジックパイルでブリザラやブリザガを唱えて遠方から攻撃すると効果的だ。

⬅弱点ではないが、ブリザガなら威力十分。凍結も狙える。

One Point

宝箱にはアースペンダント

最後の宝箱からは高確率でアースペンダントが入手できる。持っていると一時的にHPが増加するので、最大HPの低いキャラクターに拾わせたい。ちなみにアースペンダントでなくモーグリポケットが出ることもあるが、その場合も誰が拾うか相談しよう。この時点での拾得はあくまであずかりものなので、欲張るよりもボス戦のことを重視すること。

VS.BOSS! AREA MAP2／C-1、D-1

オークキング

P.124

はみ出し情報

地形の高低差とクリスタルケージ

カトゥリゲス鉱山は階段から上の通路へ上がれる場所が多いが、注意したいのがクリスタルケージの効果範囲。ケージを中心として球状に広がっているため、ケージを持ったキャラクターが高低差の違う場所へ移動すると、瘴気を防ぐ範囲が狭くなるのだ。マルチモードでプレイしている場合は、単独行動をしないようにしよう。

⬅勢いあまって高いところへ進むと思わぬトラブルが……。やはり協調性は大事だ。

2 周目

2階通路に宝箱出現！

1周目は宝箱の数も少なく、まったくレシピが出なかったが、2周目からは2階通路に新たな宝箱が追加される。ただし新たなモンスターも登場するので、難易度も上がる。特に亡霊系のレイスや状態異常攻撃をくり出すコカトリスは強敵。これまで以上のチームワークが求められるだろう。

要注意モンスター　コカトリス(P.265)／レイス(P.276)

BATTLE

AREA　MAP1／D-5

7 コカトリスの石化に注意！

2周目で脅威となるのは新登場のモンスター、コカトリス。毒のブレスやスロウの魔法を唱える強敵だ。無理に接近戦を挑むと石化攻撃を食らってしまうので危険この上ない。近くの宝箱にあるクリアの魔石は早めに回収したい。戦闘では距離をとって弱点のファイア系魔法を連発するといいだろう。

⬅石化は一定時間で回復するものの、それまでは無防備状態だ。

One Point　オークを先に倒そう

コカトリスと初遭遇する時点では、弱点であるファイアの魔石を所持していない。ただしコカトリスと共に出てくるオークがファイアの魔石を落とすので、これを優先して倒したい。誰かが囮となってコカトリスの注意を引き、その間にオークを倒して魔石を入手。そして後衛がファイアでコカトリスを燃やし、前衛が武器で連続攻撃を加えるのだ。コカトリスが毒ブレスを吹いている間が、脇にまわり込むチャンス。

⬆オークを倒して魔石入手。コカトリスの攻撃をかわすには、チームワークが要求される。

はみ出し情報

ボムの爆発で一網打尽！

2周目以降はアイスボムとサンダーボムが登場し、ボム系モンスターが勢ぞろい。全属性の自爆を堪能（？）できる。アイスボムの自爆は氷結、サンダーボムは気絶の効果があるので、プレイヤーが巻き込まれるのはもちろん危険。だが、実は周囲にいるモンスターも自爆に巻き込むことが可能なので、上手く利用すれば頼もしい攻撃手段となる。囮役がオークたちをボムの近くに誘い込み、後衛がタイミングを見てボムに攻撃。派手な爆発と共に周囲の敵へダメージを与えるのだ。ただし囮役はボムが倒れたら、急いで遠くへ離れるようにすること。逃げ遅れると当然爆発に巻き込まれることになる。

⬆ボム系モンスターの自爆で周囲のオークを一網打尽。使えるものはなんでも利用して戦おう。

BATTLE

AREA MAP2／C-8～D-8

8 終盤は多数の強敵が……

終盤のエリアにはアイスボムとサンダーボムが登場。通常のボムと同じく直接攻撃でダメージを与えられるが、自爆には注意すること。また、通路にはコウモリが登場。周囲が薄暗いため見逃しやすく、気付いた時には思わぬダメージを受けることが多い。事前にグラビデの準備をしておき、接近される前に地上に落としてしまいたい。目をこらして周囲を警戒しよう。

⬆コウモリは思わぬ伏兵。あなどると手痛い攻撃を受ける羽目に。

FOR SINGLE MODE

ひとりのときは？

ゴースト系モンスターに注意！

終盤で脅威となるのは亡霊系モンスターのレイス。マルチモードなら協力してホーリーを発動すれば良いが、シングルモードだとレイズの魔法自体を使わないため、うっかり魔石を取り忘れていることもある。ホーリーをかけず武器や魔法でも攻撃はできるが、与えるダメージはたったの1。ホーリーなしでは苦戦は必至だ。亡霊系対策に必ずレイズの魔石を拾っておくようにしたい。

⬆ホーリーで実体化させれば、直接攻撃でダメージを与えられる。

BATTLE

AREA MAP2／C-2～D-2

9 ボス直前にオーガが登場

1周目にはいなかったオーガがここにも登場。周囲にはオークメイジやアイスボムもいるため、乱戦になると危険だ。ここまでにブリザドの魔石を複数入手しているはずなので、手前からブリザラやブリザガを唱えて氷結を狙おう。ブリザド系に耐性のあるアイスボムは後回しにしてもかまわない。

⬆近づかれると厄介なオーガを、サンダーで感電させるのも有効。

One Point

コマンドリストを確認しよう

ボス戦の前に各自の所持品やコマンドリストを確認。特にブリザドやサンダーの魔石は複数出ているので、1人が同じ魔石を抱え込まないよう、バランスよく分配したい。いざというときにマジックパイルが発動できない、なんてことがないよう注意。

入手アーティファクト

《 カトゥリゲス鉱山 》

1周目

グリーンベレー M
タマのすず M
しゅりけん M B
マンイーター M B
ダブルハーケン M B
りゅうのひげ M B
メイジマッシャー M B
ぎんのうでわ M B
バックラー T B
ぎんぶちめがね T B
モーグリポケット T B
アースペンダント T B
イカサマダイス B
ルーンのベル B
くろずきん B

2周目

フレイムタン M
アイスブランド M
けんじゃのつえ M
グリーンベレー M B
ぎんのうでわ M B
タマのすず M B
ぎんぶちめがね T
くろずきん T B
モーグリポケット T B
アースペンダント T B
マンイーター B
ルーンのベル B
バックラー B
さすけのかたな B
ワンダーバングル B
メイジスタッフ B

3周目

フレイムタン M
アイスブランド M
イカサマダイス M
けんじゃのつえ M
クリスナイフ M
ルーンのベル M
さすけのかたな M B
メイジスタッフ M B
くろずきん T
ワンダーバングル T B
タマのすず B
グリーンベレー B
カイザーナックル B
フェアリーリング B
ラストポケット B
オニオンソード B
はねつきぼうし B
アースペンダント B
アメノムラクモ B

M：モンスター T：宝箱 B：ボス

VS.BOSS!

オークキング

回鉱山の奥深くに鎮座する巨大な魔人

薄暗い廃鉱の奥で魔物たちを統べる、あまりにも巨大なオーク——彼こそがオークの王だ。圧倒的な腕力と、魔法を操る知性の高さを武器に、オークたちの頂点にのぼりつめた魔人である。

基本能力値			
HP	160	STR	5
IQ	2	VIT	4
コンボ有効率	5%	状態異常攻撃	火

耐性			
炎 ★☆☆	冷 ★★☆	雷 ★★☆	
スロ ★★★	スト ★★★	グラ ★★☆	ホリ ☆☆☆

▶ 基本攻略

体力の高い仲間を盾に ファイアや魔法剣で攻撃

両腕に構えた武器の一撃は脅威だが、基本的に単体攻撃が主体。攻撃を加えたキャラクターは反撃を受けるが、HPや防御力の高いキャラクターに直接攻撃を任せてしまえば、受けるダメージは計算しやすく回復も容易となる。後衛はファイアで攻撃し、緊急時には前衛の回復やオークポーンの掃討も担当する。また、協力してファイア剣を出せば防御力を低下でき、効率がよくなる。

Support Monster

オークポーン

オークキングの家来でパワー型のモンスター。増援として登場するが、信望がないのか1体ずつしか現れない。盾を使って気絶攻撃をしてくる。ファイアが弱点だ。

HP	16
STR	3
IQ	2
VIT	2

○	炎
×	—

耐性			
炎：☆☆☆	冷：★☆☆	雷：★☆☆	スロウ：☆☆☆
ストップ：☆☆☆	グラビデ：☆☆☆	ホーリー：☆☆☆	

コンボ有効率 25%　状態異常攻撃 スタン／のけぞり

オークキング攻撃パターン

[近距離攻撃]

ハンマー

右腕のハンマーを使う単体攻撃。ハンマーを振り下ろすまで若干間があるため、回避は容易。側面に周り込み、反撃することもできる。

ばくれつワンド

のけぞり効果

左腕のワンドを振り下ろす強烈な攻撃。使用頻度はもっとも高く、複数の仲間に当たることもある。

ハンマー旋回

のけぞり効果

その場で回転してハンマーを振り回す全周囲攻撃。ただし、攻撃後は目をまわして倒れるので、絶好の反撃チャンスだ。

距離に応じて選択

[中距離攻撃]

エクスプロージョン

火炎効果

オークキング唯一の魔法攻撃。身体が燃えて防御力が低下する。詠唱から発動まで時間がかかるので、逆にこちらが攻撃するチャンスでもある。

攻撃変化 [2段階目]

◎HP20%以下になると自爆の準備に入る

オークキングのHPが20%以下になると、身体を炎が包み込み、一定時間後に自爆して力尽きる。自爆する前に総攻撃を加えて倒すか、マップの端で待避すればダメージを受けずに済む。

※1周目（シングルモード）のカトゥリゲス鉱山では全モンスターのHPが80%になるため、1周目のオークキングのHPは実際には128となる。

弱点

背中を向けて逃げたらチャンス！

オークキングが攻撃動作をしていないときに攻撃を加えると、背中を向けて距離をとろうとする。この動作の最中は追撃のチャンス。必殺技のチャージをしたり、合体魔法の詠唱を始めれば、オークキングが立ち止まるときに追撃を加えることが可能。

⬅逃げたら追いかけて攻撃。魔法剣で狙うのもいい。

要注意攻撃

のけぞり効果の攻撃に注意！

左腕のばくれつワンドと全周囲攻撃のハンマー旋回はのけぞり効果があり、当たるとこちらに隙が生じてしまう。とくにハンマー旋回は一度に複数の仲間が吹き飛ばされる危険が高いので、回復を担当する仲間は離れた位置に待機しておこう。

⬅仲間が吹き飛ばされたら、後方から回復魔法で援護。

ひとりのときは？

FOR SINGLE MODE

背後をとって直接攻撃→逃げたら追撃

武器攻撃がメインのキャラクターならば、オークキングが逃げるときに、追撃を1発。これを繰り返してHPを削る。魔法攻撃メインの場合は中距離で回避しつつ、ブリザラを連発してダメージを与えていこう。

⬅間合いをとって攻撃を回避し、背後や側面から反撃。

カトゥリゲス鉱山精算時獲得アイテム

	出現条件	獲得アイテム
A	1周目 1人 ~115 2人 ~124 3人 ~141 4人 ~155	しゅりけん りゅうのひげ バックラー アースペンダント
B	1周目 1人 116 2人 125 3人 142 4人 156	イカサマダイス メイジマッシャー ぎんぶちめがね モーグリポケット
C	1周目 1人 145 2人 156 3人 178 4人 195 2周目 1人 ~115 2人 ~124 3人 ~141 4人 ~155	マンイーター ルーンのベル バックラー アースペンダント
D	1周目 1人 181 2人 196 3人 222 4人 244 2周目 1人 116 2人 125 3人 142 4人 156	ダブルハーケン ぎんのうでわ くろずきん モーグリポケット
E	2周目 1人 145 2人 156 3人 178 4人 195 3周目 1人 ~115 2人 ~124 3人 ~141 4人 ~155	さすけのかたな タマのすず ワンダーバングル でんせつのぶき
F	2周目 1人 181 2人 196 3人 222 4人 244 3周目 1人 116 2人 125 3人 142 4人 156	グリーンベレー メイジスタッフ ワンダーバングル オリハルコン
G	3周目 1人 145 2人 156 3人 178 4人 195	カイザーナックル フェアリーリング ラストポケット オークベルト
H	3周目 1人 181 2人 196 3人 222 4人 244	オニオンソード はねつきぼうし アースペンダント アメノムラクモ

※精算時のアイテムは、1周目ではA～D、2周目はC～F、3周目はE～Hのいずれかが出現する。精算時のボーナスポイント（プレイヤー数別に記載）の合計が「出現条件」の数値を満たすと、そのアイテムが出現する可能性があるが、アイテムは条件を満たしたものの中からランダムで決定される（例：1周目でDの条件を満たすとA～Dの中から1/4の確率で出現。

2周目以降のボス戦

Change Attack

パワーアップするオークボーンに気をつけろ

2周目になると、サポートモンスターとしてオークボーン（スピア）が登場。通常攻撃にスタン効果があるため、へたに攻撃を食らうとその間にオークキングの攻撃を受けかねない。耐性を持たない炎系の魔法で早めに倒そう。また、3周目になるとオークボーン（メイス）が登場するが、こちらも炎系の魔法が有効だ。

メタルマイン丘陵

ジェゴン川(東岸)

Jegon River (East Side)

船賃案内	
ジェゴン川(西岸)	…50ギル
キランダ火山	…500ギル
ルダの村	………300ギル
ティパの港	……100ギル

※1人あたりの料金

渡し守のトリスタンにアイテム「キランダのいおう」や「サボテンのはな」を渡すと、割引き料金で利用可能になり、さらにフリーパスを購入できるイベントが発生する。(→P.255)

回ジェゴン川河口の小さな船着き場

大陸を東西に分けるジェゴン川。その岸辺に作られた小さな船着き場はメタルマイン丘陵とファム大平原をつなぐ海路の拠点。
ただし川の渡し守は旅好きと噂され、ここ最近は行方知れずのまま。
船の往来も途絶え、東西を行き来する者は不満を口にする。

AREA B-2

1 船の利用は3年目から

3年目からジェゴン川西岸へ、4年目はキランダ火山にも移動できる。5年目は川が枯れるため利用不可能。その後ヴェオ・ル水門をクリアすると、ルダの村とティパの港へも移動可能に。

⬆渡し守のトリスタンは2年目からジェゴン川に姿を現わす。謎の多い男だ。

AREA C-4

2 渡し守は欲張り?

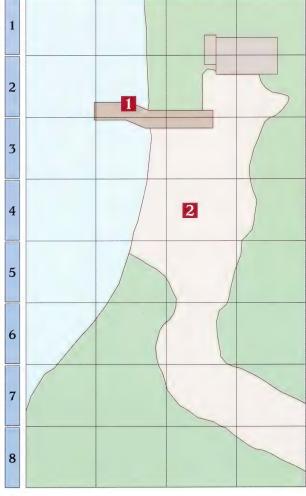
ファム大農場へ行き来しているカール=メッサによると、渡し守のトリスタンは相当な欲張りらしい。たしかに船賃は法外だが、その理由は……?

⬆あちこちで会うアルフィタリア城のカール=メッサは渡し守に不満顔だ。

やりこみキャラバン隊

8年間ド忘れする人々を探しました。

世界中に広がる「ド忘れシンドローム」
発病(?)8年周期説の真相をさぐる

思い出をド忘れする人々

最近物忘れをする人が多くなって「ド忘れシンドローム」なんて言葉も生まれた。瘴気のせいだとも言われているが果たして?

2年目のド忘れ　てっきり老人のボケだと思っていたら……

最初にその症状を見せたのが、マール峠の入口で若い女性の旅人に声をかけまくってるセシルおじいちゃんだ。とぼけているのか、老人特有のボケ症かと思ったのだが、どうやら物忘れがひどいのは、おじいちゃんだけではないらしい。マール峠だけでも、1年に2人ぐらいは「ド忘れ」する人がいるようだ。

⬆年寄りだけに、ド忘れも板についている感じだ。

⬆ティパの村の家族にも「ド忘れ」が蔓延してる。

3~5年目のド忘れ　仕事中にもド忘れの症状が出てしまう重症患者?

客商売をしている人々の間にも、「ド忘れシンドローム」はその根を深く下ろしている。今のところ、直接売買している人は「ド忘れシンドローム」の被害を受けていないようだが……。最近ド忘れした人を観察していると、続けてド忘れする人はいないが、何故かまわりにいる人が次にド忘れをしているような気がする。

⬆宿屋のヒュー=ミッドは、奥さんの顔は覚えているようだ。

⬆様々な町を行商しているテ・オドーも、取引の最中に忘れる。

6~9年目のド忘れ　生まれたばかりのジータもド忘れとは……・

どうやら「ド忘れシンドローム」8年周期説は、あながち噂話とも言い切れないようだ。忘れても困らないようにと、日記や手紙などに出来事をしたためるものもいるが。それを調べると明らかに、8年程で大きなド忘れの日々がやって来るのだ。忘れた思い出は、魔が食べているのだと、年寄りたちは言うが……。

⬆ド忘れしてなくても、ドロボーがいまだに判らないスティ。

⬆今年生まれたばかりのジーターもなんだか忘れちゃった。

ド忘れしない人々

町の中にも、物忘れしない人々がいる。その多くは商店店主であったり、かじ屋や行商人であったりと、商売上で客と直接やり取りをしている人たちだ。また盗賊団や渡し守も、物忘れすることはないらしい。これらに共通する要素はなさそうだが……。

盗賊団バル・ダット
盗賊団メ・ガジ
渡し守トリスタン
かじ屋ナット=デニム
かじ屋アルノー
行商人ジ・メオン
商店主ジョナ=エズラ
かじ屋ハイン=ダール
行商人ギ・ルベ
風車小屋店員ニーナ
リュクレール先生
薬師スピラーン
レシピ屋マームラート
水屋イエイライア
レシピ屋ベ・アオ
材料屋カル・リーネ

アルフィタリア城
リルティ王族が暮らす大都市。都会と呼ばれるだけあって施設は豊富だが、訪れるキャラバンに解放されるのは街のごく一部のようだ。
P.130
瘴気ストリーム
3年目：土
4年目：水
5年目：火
6年目：風
※以下くりかえし
ジャック・モキートの館 火 水
深い森の奥にそびえる巨大な屋敷。ここにはギガースとラミアの魔物夫婦が暮らしているため、近づく者はいない。だが、屋敷のどこかにはミルラの木が生えている……と囁かれている。
P.140

アルフィタリア盆地

Alfitaria Basin

大陸随一の大都市を抱えるリルティの故郷

リルティの王族が暮らす城塞都市がある大陸の中心地。栄華を誇るアルフィタリアの城下町とは対照的に、東にはクリスタルの輝きを失い滅んだティダの村、南西の森には童話にも描かれた魔物の館があるという。

2年目：水
3年目：火
4年目：風
5年目：土
※以下くりかえし

ティダの村 風 土

今は瘴気がたちこめる廃虚だが、かつてはどの村よりも美しいクリスタルが輝く豊かな村だったという。村人は誰ひとり逃げる者なく、キャラバンの帰りを待ち続けたと伝えられる。

P.132

アルフィタリア盆地

アルフィタリア城

お店ガイド

- ☑ ショップ
- ☑ かじ屋(武器)
- ☑ かじ屋(防具)
- ☐ かじ屋(アクセサリー)

回リルティ城下に広がる大都市

大陸が戦乱の時代だった頃より、リルティ王族の居城として栄える街。今は他民族も暮らしているが、かつて迫害されたセルキーの姿はない。王位を継ぐリルティは民の反感をよそにクラヴァットを妃に迎えた。しかし、絶世の美女と讃えられた妃はすでに故人である。

A B C D E F

1 2 3 4 5 6 7 8

広場に据えられたクリスタル

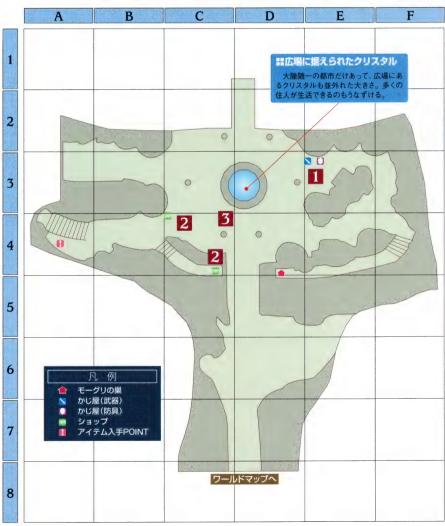
大陸随一の都市だけあって、広場にあるクリスタルも並外れた大きさ。多くの住人が生活できるのもうなずける。

1 2 3 2

ワールドマップへ

凡例

- モーグリの巣
- かじ屋(武器)
- かじ屋(防具)
- ショップ
- アイテム入手POINT

TOWN GUIDE アルフィタリア城

AREA E-3

1 リルティ王族が住まう世界一大きな城塞都市

王族が住むだけあって、街の中にはリルティの衛兵が多く見られる。ここにいるかじ屋は、マール峠では作れなかった武器や防具を作成してくれる頼もしい存在だ。

AREA C-4

2 2ヵ所あるショップは扱う商品が異なる

いつも利用できるショップは食品だけを販売。西側階段下にはクラヴァットの行商人がおり、レシピや素材を扱っている。こちらを利用する機会は多くなるだろう。

One Point 行商人はいないこともある

マール峠にいた行商人と同じく、こちらも年数によってはいないことがある。アルフィタリア城に登場するのは、年数が偶数の年だけ。ほかの年は別の場所にいるようだ。

AREA C-4

3 主婦の集うところウワサあり……？

種族間の確執もどこへやら、ここに暮らす主婦たちはウワサ話に花を咲かせている。内容は夕食の献立の悩みから、リルティ城のお姫様の噂などバラエティ豊か。

モーグリのお宅訪問 & 入手アイテム

東側階段下の用水路。そのつきあたりにモーグリがひっそりと暮らしている。大都会だとかえって居心地が悪い？

西側に伸びる路地のつきあたりにアイテムが落ちている。すぐそばは特権階級の居住区。彼らが捨てた物なのか？

住人紹介

［レオン＝エズラ］
種族：リルティ
性別：男

黒騎士に殺された父の仇を討つため、城下町の外れでひとり槍の稽古を続ける少年。

［ソーイ＝ラクト］
種族：リルティ
性別：男

城下町キャラバンの隊長、ソール＝ラクトの父。彼も昔はキャラバンの一員だったという。

売り物リスト

ショップ C-4

品名	価格
ニク	40ギル
さかな	40ギル
ミネ	20ギル
ミルク	20ギル

行商人 C-4

品名	価格
どう	300ギル
てつ	500ギル
ミスリル	5000ギル
どうのかけら	100ギル
てつのかけら	100ギル
こんごうせき	250ギル
せんしのぶき	300ギル
てつのよろい	150ギル
ミスリルのよろい	300ギル
ミスリルのたて	250ギル
てつのこて	100ギル
ミスリルのこて	250ギル
てつのかぶと	100ギル
ミスリルのかぶと	250ギル
てつのベルト	100ギル
ミスリルのベルト	250ギル

アルフィタリア盆地

ティダの村

回最後の瞬間まで、希望を捨てなかった人々の村

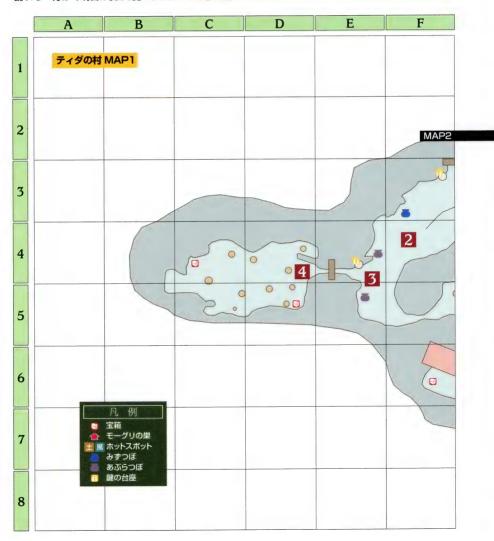
かつては世界で一番光が溢れると言われた村。
しかしクリスタルの輝きが消えると同時に瘴気が支配する廃虚と化した。
村と共に滅んだ人が待ち焦がれたのは、ミルラの雫か？　キャラバンの生還か？
訪れる一行は「明日は我が身」であることを思い知らされる。

A B C D E F
1 2 3 4 5 6 7 8

ティダの村 MAP1

MAP2

2 3 4

凡　例
宝箱
モーグリの巣
土 風 ホットスポット
みずつぼ
あぶらつぼ
鍵の台座

行く手を塞ぐ粘菌はファイアの魔法で焼き払え

クリスタルのかけらがその力を失い、廃虚と化した村が舞台。登場するモンスターのほとんどがファイア系の魔法に弱いものばかり。さらに後半では進路を塞ぐ粘菌のゲートを切り開くため、戦闘以外でもファイアの魔法に頼ることになる。

DUNGEON DATA

モンスター数……52〜99体
宝箱の数……13個
モーグリの巣……MAP1／G-4
ボス……アームストロング

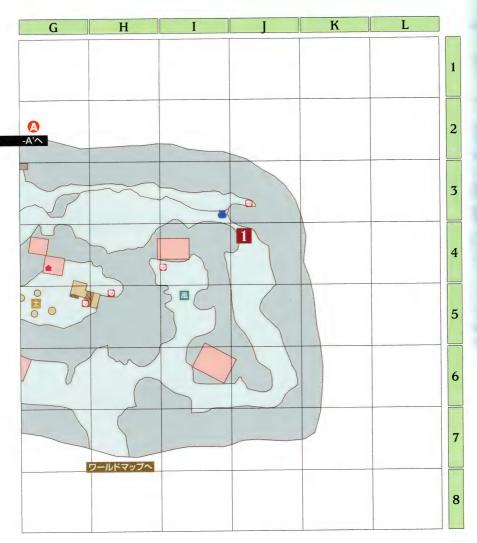
G H I J K L
1 2 3 4 5 6 7 8

A -A'へ

1

風

ワールドマップへ

BATTLE

AREA MAP1／J-4

1 細い道での戦闘

幅の狭い道を進むと、ヘルプラントが待ち受けている。これを攻撃すると後方からグレムリンやスケルトンが押し寄せてくるため、前進していると囲まれてしまいがち。特にグレムリンの攻撃はスタン効果（P.066）を持つため、何もできないままHPを削られる危険もある。最初は遠方からセルキーの必殺技やファイアの魔法でヘルプラントに攻撃を加え、やってくるグレムリンたちを細い道へとおびき寄せるといい。1体ずつ各個撃破を狙おう。

⬆グレムリンとスケルトンはファイアで攻撃するのがいい。ヘルプラントの射程外まで引きつけ、一気に倒そう。

BATTLE

AREA MAP1／F-4

2 モンスターが押し寄せる危険地帯

ここも前進しすぎると大量のモンスターに囲まれる激戦区。手前のボムに攻撃を加えると、もう1体のボムやグレムリン、スケルトンがやってくる。さらに左奥にはヘルプラントもいるので、突撃すると確実に囲まれてしまう。あまり前進せずに誰かが囮となってグレムリンとスケルトンを引き付けよう。後方からボムにブリザラを当て、自爆に巻き込むのが理想。

⬅ボムを自爆させ周囲を火の海に。オトリ役の位置に注意。

ひとりのときは？

FOR SINGLE MODE

グレムリンを先に倒せ！

シングルモードも基本は同じ。少しずつ前進し、1体ずつおびき寄せて倒していく。中でもスタンさせてくるグレムリンは厄介で、残しておくと面倒。優先して倒しておきたい。

⬅グレムリン自体は弱いので、孤立させて倒すといい。

ROUTE

AREA MAP1／E-4

3 台座を覆う植物

ボムが落とした鍵を使えば、西側のエリアへ進めるようになる。ただし鍵を乗せる台座は、奇妙な植物に覆われているため普通に鍵を乗せることができない。この植物は武器攻撃では壊せないが、ファイアの魔法を当てると簡単に焼き払うことができる。植物がなくなったら鍵を乗せよう。

⬅台座を覆う植物を焼き払う。ファイアの魔法が大活躍だ。

BATTLE

AREA MAP1／D-4

4 あぶらつぼでスケルトン退治

西側のエリアにレシピとアーティファクトが入った宝箱があり、スケルトンやグレムリンがそれを守っている。どのモンスターも炎が弱点なので、扉の手前にあったあぶらつぼを投げておくと効果的。やってきたスケルトンたちをファイアの魔法で火だるまにでき、有利に戦うことができる。

⬅つぼと魔法をうまく使い、短時間でモンスターを撃退。

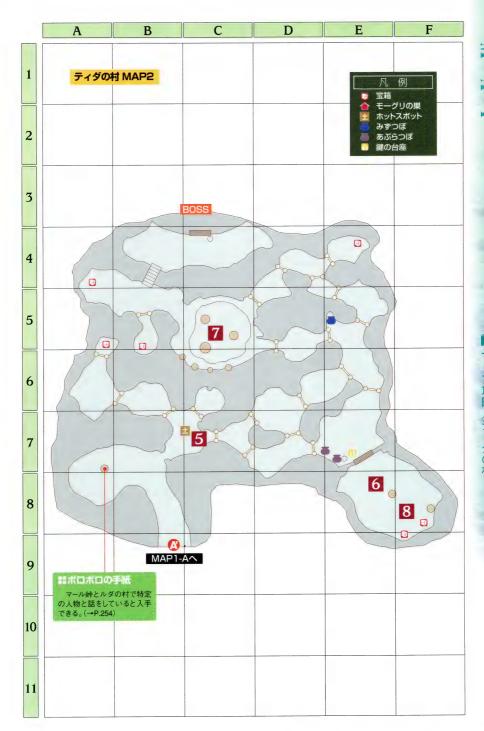
One Point

あぶらつぼを使い切っていたら？

扉の手前に2つあるあぶらつぼは、もし直前の戦闘ですべて使っていても大丈夫。一度近くにあるモーグリの巣へ入れば、戻ってきたときに再び配置されているのだ。つぼがなくなっていたら先にモーグリの巣へ向かい、西のエリア探索は後回しにするといい。武器攻撃より魔法攻撃をメインに使うプレイヤーもこれで安心だ。

MAP

マップ攻略／ティダの村

ROUTE

AREA MAP2／C-7

5 粘菌のゲートを焼き払え！

ゴムのような粘菌のゲートが道を塞いでおり、このままでは進むことができない。ここでもファイアの魔法が必要で、粘菌に当てれば焼き切ることができる。ただし粘菌には一定のHPが設定されており、それが0にならない限りは一定時間で復活、再びゲートを閉じてしまうのだ。

⬅ファイアよりファイラの方が長い時間ゲートが開く。

ファイアの魔石がない場合

順調に進んでいればファイアの魔石を入手しているはずだが、うっかり拾い忘れていても粘菌を断ち切る方法はある。粘菌を支える赤い柱を武器で何度も攻撃してみよう。一定の確率でファイアの魔石が出てくるのだ。ちなみに攻撃を繰り返すと粘菌自体のHPが0になり、ゲートが壊れて二度と復活しない。素直にファイアを使った方が楽だが、武器だけでもなんとかなる、というわけだ。

⬅ファイアの魔石を誰も持っていないときだけ魔石が出る。

ROUTE

AREA MAP2／E-8

6 サンダーの連続攻撃に注意！

南東の鍵のかかった扉の先にある宝箱からは、チョコボポケットが高確率で入手できる。ぜひ立ち寄っておきたいが、ここに現れるキャリオンワームに注意。前衛に立つキャラクターがキャリオンワームのサンダーを受けると、連続でサンダーを受けてなかなか身動きがとれなくなることもあるのだ。

⬅敵のターゲットリングが表示されたら回避を優先したい。

BATTLE

AREA MAP2／C-5

7 ヘルプラントのお花畑？

かつて畑だった場所にはヘルプラントが3体。端から順に倒していけばさほど脅威ではないのだが、あせって中央部分へ進むと集中砲火を受けてしまう。先陣をきって武器攻撃をするキャラクターは標的になりやすいので、ほかのキャラクターがファイアの魔法などで援護するようにしたい。

⬅1発の威力は低くても、集中されると大ダメージになる。

VS.BOSS! アームストロング

AREA MAP2／C-3

P.138

ファイアの魔石でおなかいっぱい

粘菌ゲートからファイアの魔石が取れるのは前述のとおりだが、実はこれを利用して魔石を増やすことが可能。条件はプレイヤーがファイアの魔石を所持していないこと。魔石をいったん地面に置いてから粘菌の柱を武器で叩きまくれば、ファイアの魔石がポコポコ出てくるのだ。

⬅拾いさえしなければ魔石を出し放題。しつこく粘れば こんなことに……。

一度クリアした後は？ 2周目・3周目

2周目

新登場モンスターは強敵ぞろい

2周目以降、マップ内の仕掛けは変わらないが、新登場のモンスターが強敵ばかりなので難易度は格段にアップする。ヘルプラントの上位クラスであるマジックプラントとストーンプラントが出現し、遠距離攻撃がいっそう激化。さらにHPの高いアバドンも加わり長期戦必至だ。

要注意モンスター　アバドン(P.260)／ストーンプラント(P.269)

BATTLE　AREA MAP2／F-8

8 アバドンの弱点は？

ここで初登場のアバドンは攻撃力、HP共に高く、呪いの魔法も操る強敵。唯一の弱点はグラビデ。これで撃墜して行動不能にしよう。ファイアで防御力を下げることもできるので、撃墜後は手際よく攻撃を加えていきたい。チームワークで対抗しよう。

←飛行タイプのモンスターなのでグラビデの魔法が有効。

3周目

さらに大量のアバドンが……!?

出現モンスターの顔ぶれは2周目と変わらないものの能力がパワーアップ。さらにMAP2の最後では、複数のアバドンが同時に登場。弱点自体は変わらないので、いかに素早くグラビデを唱えられるかがポイントになる。また細い通路や橋などの地形を活かした戦いを心がけ、同時に複数の敵を相手にしないよう立ち回れば、必ず勝機も見えてくるはず。キャラバンの総力を結集してチャレンジしよう。

要注意モンスター　アバドン(P.260)／マジックプラント(P.274)

入手アーティファクト

《ティダの村》

1周目

あしゅらT
メイジマッシャーT
カイザーナックルT
アライのメットT
アイスブランドT
りゅうのひげTB
マンイーターTB
きれいなうでわTB
ぎんのうでわTB
タマのすずTB
チョコボポケットTB
モーグリポケットTB
ねじりはちまきB
しゅりけんB
パワーリストB
クリスナイフB
ぎんぶちめがねB
エルフのマントB
さすけのかたなB

2周目

カイザーナックルT
アライのメットT
アイスブランドT
オーガキラーT
けんじゃのつえT
きばのおまもりT
クリスナイフT
モーグリポケットT
チョコボポケットTB
ぎんのうでわTB
タマのすずTB
エルフのマントTB
マンイーターB
パワーリストB
きょじんのこてB
ルーンのベルB
フレイムタンB
きんのかみかざりB
ワンダーバングルB
さすけのかたなB

3周目

オーガキラーT
エルフのマントT
けんじゃのつえT
きばのおまもりT
クリスナイフT
えんげつりんT
トールハンマーT
メイジスタッフT
モーグリポケットT
チョコボポケットTB
ワンダーバングルTB
ルーンのベルTB
きょじんのこてB
フレイムタンB
パワーリストB
グリーンベレーB
きんのかみかざりB
ぎんのうでわB
タマのすずB

M：モンスター　T：宝箱　B：ボス

VS.BOSS!

アームストロング

回瘴気に覆われた家屋に巣食う魔物

瘴気に満ちた村の廃屋には、別のなにかが暮らしている。壁は生物のように脈をうち、窓や扉は呼吸するがごとく毒気を吐く。新たな家主を探し求めているかのように、"それ"は村の奥を徘徊する——。

基本能力値			
HP	160	STR	5
IO	4	VIT	4
コンボ有効率	5%	状態異常攻撃	スロ/スト/呪/毒/スタン/のけぞり

耐性			
炎 ★☆☆	冷 ★★☆	雷 ★★★	
スロ ★★★	スト ★★★	グラ ★★☆	ホリ ☆☆☆

基本攻略

攻撃役と回復役を分担して接近戦とファイガを中心に戦え!

アームストロングの攻撃は密着状態だと当たらないものが多く、接近して攻撃するのが効果的。ただしアームストロングは移動するので、全員で接近戦を挑むと分断される危険がある。攻撃役の前衛と、回復を担当する後衛に分け、クリスタルケージを中心に戦うといいだろう。増援のスケルトンメイジは放っておくと危険なので、後衛のキャラクターがファイア系魔法で対処するように。

Support Monster

スケルトンメイジ
スケルトン(メイス)
スケルトン(スピア)

サポート役として登場するのはスケルトン系のモンスター。いずれも炎系の魔法が有効なので、まとめて燃やしてしまおう。

HP	12/12/15
STR	2/3/3
IO	3/2/2
VIT	2/2/2

能力値は左からスケルトンメイジ/スケルトン(メイス)/スケルトン(スピア)

○	炎
×	—

耐性			
炎:☆☆☆	冷:★☆☆	雷:★☆☆	スロウ:☆☆☆
ストップ:☆☆☆	グラビデ:☆☆☆	ホーリー:☆☆☆	

コンボ有効率	25%	状態異常攻撃	炎/気/呪/スタン※1/のけぞり※2

※1:スケルトン(メイス)　※2:スケルトン(スピア)

アームストロング攻撃パターン

ランダムに目標を定めて攻撃

[遠距離攻撃]

ハリネズミ

構えの後に頭部から無数の針を撃ち出す攻撃。構えを見てからでも左右へ回避すれば間に合う。

家ブレス

毒効果

構えを取った後に頭部らしき球状の物体から毒の霧を噴射する。これも側面へ移動して回避。

家衝撃弾

気絶効果

煙突部分から砲弾を発射する攻撃。当たるとダウンしてしまう。構えから発射の間隔が短いので要注意。

[近距離攻撃]

弾き飛ばし

右腕のような塀を振るい近づく者をはじき飛ばす。アームストロングの側面に回り込んで回避したい。

ミスト

スロウ効果

アームストロングの周囲からスロウ効果のある霧が発生。接近戦時には頻繁に使ってくる技だ。

弱点

ファイガを使って敵を炎に包め

もとが民家だけに（？）アームストロングはよく燃える。ティダの村ではファイアの魔石はふんだんに入手できるので、これを使わない手はない。増援のスケルトンメイジたちにも炎系の魔法は有効。後衛はファイガを唱えて周囲を火の海にしよう。

要注意攻撃

緑の煙の毒素に気をつける

アームストロングがときおり放つ毒ブレス。前衛は左右に回避すればいいのでさほど脅威ではないが、後ろに控える仲間たちにとっては不意打ちになりかねない。毒ブレスを噴射される前に、後衛もクリスタルケージを持って回避すること。

←序盤にファイガを唱えて、防御力を下げてしまおう。

←毒ブレスは直線状に噴射されるので左右へ回避。

←増援のスケルトンメイジに注意し、接近戦を挑め。

ひとりのときは？

FOR SINGLE MODE

相手の懐に潜り込んで戦え！

シングルモードでも基本は変わらない。密着するように接近して武器攻撃。ファイラやファイガ、またはファイア剣で燃やしておけば効率がよくなる。ただし家ブレスを受けたら、早めに回復しよう。

ティダの村精算時獲得アイテム

	出現条件					獲得アイテム
A	1周目	1人 ~154	2人 ~166	3人 ~189	4人 ~207	ねじりはちまき／りゅうのひげ／ぎんぶちめがね／チョコボポケット
B	1周目	1人 155	2人 167	3人 190	4人 208	しゅりけん／クリスナイフ／きれいなうでわ／モーグリポケット
C	1周目	1人 193	2人 208	3人 237	4人 260	マンイーター／ぎんのうでわ／エルフのマント／チョコボポケット
	2周目	1人 ~154	2人 ~166	3人 ~189	4人 ~207	
D	1周目	1人 241	2人 260	3人 295	4人 325	パワーリスト／タマのすず／きれいなうでわ／さすけのかたな
	2周目	1人 155	2人 167	3人 190	4人 208	
E	2周目	1人 193	2人 208	3人 237	4人 260	きょじんのこて／フレイムタン／ワンダーバングル／いにしえのひやく
	3周目	1人 ~154	2人 ~166	3人 ~189	4人 ~207	
F	2周目	1人 241	2人 260	3人 295	4人 325	ルーンのベル／きんのかみかざり／ワンダーバングル／オリハルコン
	3周目	1人 155	2人 167	3人 190	4人 208	
G	3周目	1人 193	2人 208	3人 237	4人 260	パワーリスト／ぎんのうでわ／チョコボポケット／でんせつのぶき
H	3周目	1人 241	2人 260	3人 295	4人 325	グリーンベレー／タマのすず／とうぞくのごくい／まのほうし

※精算時のアイテムは、1周目ではA～D、2周目はC～F、3周目はE～Hのいずれかが出現する。精算時のボーナスポイント（プレイヤー数別に記載）の合計が「出現条件」の数値を満たすと、そのアイテムが出現する可能性があるが、アイテムは条件を満たしたものの中からランダムで決定される（例：1周目でDの条件を満たすとA～Dの中から1/4の確率で出現。

2周目以降のボス戦 Change Attack

家衛撃弾の性質が変化する

1周目では気絶効果を持っていた家衛撃弾は、2周目にはストップ効果を持つ「家ストップ弾」、3周目には呪い効果を持つ「家呪い弾」となる。付加効果がまったく別のものになってしまうので注意したい。ちなみにこれらの攻撃は、2周目、3周目ともにアームストロングのHPが50％を下回ると使ってくる。

アルフィタリア盆地

ジャック・モキートの館

Jack Moscheat

◻魔物夫婦の危機は、いつも夕食どき

アルフィタリア盆地のはずれにある巨大な屋敷。
ここにはギガースロードとラミアの魔物夫妻が暮らしていた。
屋敷にはミルラの木があるためにキャラバン一行が探索に乗り込むが、
夕食を前にした魔物夫婦にとっては、いい迷惑以外のなにものでもなかった。

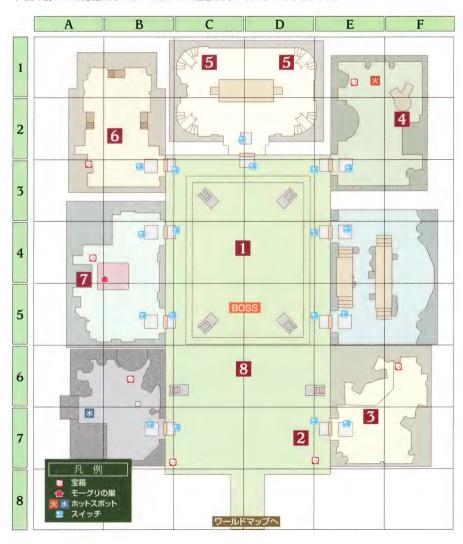
A B C D E F

1 2 3 4 5 6 7 8

BOSS

ワールドマップへ

凡例
宝箱
モーグリの巣
火 水 ホットスポット
スイッチ

冒険者たちの道標［ジャック・モキートの館］

主人には内緒で屋敷中をくまなく探索

ジャック・モキートの館は、魔物夫婦の大邸宅。広大な中庭の周囲には7つの部屋があり、入るには特殊なスイッチを作動させる必要がある。探索の手順はちょっと独特で、屋敷内のトンベリコックをすべて倒してから中庭に戻るとボス戦が始まる。

DUNGEON DATA

モンスター数……16～35体
宝箱の数……7個
モーグリの巣……A-4
ボス……ジャック・モキート

BATTLE

AREA C-4～D-4

1 クァールからアーティファクトを入手

中庭の手前側、左右のすみの宝箱にケアルとレイズの魔石が入っているので、これらをまず確保。中庭にはクァールとガーゴイルがいるが、すべてを相手にするのは無謀だ。特にガーゴイルの弱点であるグラビデが唱えられない序盤は、クァールだけをおびき寄せて倒すほうがいい。距離をとれば追い掛けてこないので、これを利用しよう。奥のクァールがアースペンダントを落とす。

⬆クァールはサンダラも唱えるのでターゲットリングから離れよう。

ROUTE

AREA E-7

2 扉のスイッチは紋章を確認

クラヴァット　リルティ　ユーク　セルキー

周囲の部屋へ入るには、扉の前のスイッチを踏む。ただしスイッチには種族別の紋章が表示され、該当種族のキャラクターが踏まないと扉は開かない。

⬅紋章の該当種族キャラクターが踏めば扉はすぐ開く。

⬅スイッチの紋章表示は、約9秒おきに変わっていく。

BATTLE

AREA E-7

3 トンベリコックから魔石を入手

まず最初に向かいたいのが右下の部屋。ここにはトンベリコックとグレムリンがおり、それぞれファイアとブリザドの魔石を持っている。トンベリコックはさして強いモンスターではないが、スロウの魔法を唱えるので侮れない。また、時折ゆっくり振りかぶってから強烈な包丁攻撃をしてくることもあるので注意しよう。魔石を入手したらグラビデ詠唱のため、分担して装備しよう。

⬆トンベリコックの特殊攻撃は侮れない。HPが低いと即死の危険も。

NOTICE

AREA F-2

4 見つけにくいトンベリコック

一見すると見落としやすいが、実はベッドの陰にトンベリコックが１体、ひっそりと隠れている。どうやら夕食の支度をさぼっているようだ。こちらが近づかない限りは襲ってこないが、少しでもお金を稼ぎたければ、もちろん倒してしまって構わない。部屋の奥には火属性のホットスポット、そして宝箱がある。部屋を出る前に必ず回収しておこう。

⬆非常に見つけにくいトンベリ。隠れて居眠りでもしているのか？

BATTLE

AREA C-1～D-1

5 怪しい石像に近づくと？

食堂とおぼしき部屋の隅にある石像は、誰かが近づくとガーゴイルになって動き出す。ガーゴイルは有翼タイプなのでグラビデに弱い。飛んでいるガーゴイルに武器攻撃を当ててもダメージは微々たるものなので、グラビデで行動不能にしてしまおう。注意すべきは複数のガーゴイルが吐く光弾。サンダーと同じ効果があるため、連射されると厄介だ。１体ずつ引きつけて倒したい。

⬆グラビデで墜落させたらメンバー全員で集中攻撃を加えよう。

NOTICE

AREA B-2

6 世界の歴史を読もう

書庫らしき一室では世界の歴史について記された書物を読むことができる。瘴気と魔物の発生について書かれているが、なぜ館の主人がこれに興味を持つのだろう？

⬅台に乗ると画面隅に「よむ」の表示がでるのでBボタン。

⬅館の主人がなぜこれらの蔵書を持っているのか謎である。

NOTICE

AREA A-4～B-4

7 モーグリの巣はどこに？

ジャック・モキートの館にあるモーグリの巣は、ちょっと見つけづらい位置にある。左側の手前から2番目の部屋を探索してみよう。椅子とテーブルの間を移動している途中、テーブル側に穴が空いているのに気付くはず。ここを調べるとモーグリの巣へ入ることができるのだ。モーグリの巣のほかに部屋の中にはアーティファクトの入った宝箱もあるので忘れずに回収しておくように。

⬆テーブルの下に穴が空いても巨大な主人には気付かれていない模様。

VS.BOSS! AREA C-5～D-5

ジャック・モキート&ミセスモキート P.144

はみ出し情報

ミセスモキートのお部屋訪問

左側手前の部屋を訪れると、ミセスモキートが鏡に向かってめかしこんでいる。攻撃しても相手にされず、こちらをトンベリコックと勘違いする始末。実のところ、この部屋を訪れなくてもトンベリコックを倒していればボス戦は発生するため、必ず訪れる必要はない。しかし部屋内にある宝箱からは「おんなのこグッズ」や「おしゃれグッズ」など、女性専用のレアなレシピが出ることがある。さらにベットの陰にあるホットスポットでクリスタルケージの属性を水にしておけば、ボス戦も有利になるだろう。これはもう通うしかない！

⬆性格はキツいが、かなりいい物を持っている模様。女性キャラクターならば根気よく通いつめたい。

2周目

モンスターの出現数が増加

2周目には目立った変化がない。登場モンスターの顔ぶれも1周目と同じで、登場するモンスターの数が増えている程度。ただしガーゴイルとクァールが同時に出てくる中庭は激戦区。敵の攻撃で状態異常・氷結や気絶になりやすいので慎重に。

要注意モンスター	ガーゴイル(P.262)／クァール(P.264)

3周目

オチューが登場

新しく登場するモンスターは中庭に現れるオチューのみ。とはいうものの、モンスターの能力は軒並みパワーアップしているので、油断は禁物。また1周目と同様に、入手できる魔石が相変わらず少ない。魔法が主力のキャラクターは苦しい戦いを強いられるだろう。

要注意モンスター	オチュー(P.262)

BATTLE

AREA C-6~D-6

8 オチュー以外を先に倒す

中庭に登場するモンスターはグループ単位で行動する。例えば奥のクァールとガーゴイルは同じグループで、どれか1体を攻撃すると一斉に襲い掛かってくる。しかしオチューだけは単独で行動するので、ほかのモンスターを先に倒すといい。オチューへは最後に攻撃しよう。

←オチューはスロウと毒攻撃を持つ。乱戦に加わると厄介な相手。

入手アーティファクト

《 ジャック・モキートの館 》

1周目		2周目		3周目	
チョコボポケット M B	バックラー B	アースペンダント M	くろずきん B	アースペンダント M	アイスブランド B
アースペンダント M B	グリーンベレー B	はねつきぼうし T	ムーンペンダント B	ムーンペンダント M B	けんじゃのつえ B
しゅりけん T	あかいくつ B	フレイムタン T	フェアリーリング B	きばのおまもり T	チョコボポケット B
きれいなうでわ T	ぎんぶちめがね B	ワンダーワンド T	アイスブランド B	エルフのマント T	マスカレイド B
あしゅら T	きばのおまもり B	キャンディーリング T	けんじゃのつえ B	オーガキラー T	メイジスタッフ B
はねつきぼうし T	ひかりのじてん B	エルフのマント T	チョコボポケット B	あかいくつ T	パワーリスト B
ワンダーワンド T	くろずきん B	オーガキラー T	マスカレイド B	えんげつりん T	げっかびじん B
ルーンのつえ T B	ムーンペンダント B	あかいくつ T	メイジスタッフ B	ノアのリュート T	
フェアリーリング T B		カイザーナックル T B	ワンダーバングル B	トールハンマー T	
カイザーナックル T B		アライのメット T B		ダークマター T	
アライのメット T B		きばのおまもり T B		キャンディーリング T	
フレイムタン T B		ひかりのじてん B		ワンダーバングル T B	

M：モンスター　T：宝箱　B：ボス

VS.BOSS!

ジャック・モキート(ギガースロード)&ミセスモキート(デイジー・マギー)

トンベリコックを侍らせるグルメ館の主

いくら待てどもディナーの準備は整わず、怒り心頭のジャック・モキート。1体残らず倒されたお抱えコックの仇を討つべく、腹を減らした夫婦はキャラバン一行に襲い掛かる。食べ物の恨みは恐ろしい——!?

基本能力値			
HP	120	STR	5
IQ	5	VIT	4
コンボ有効率	5%	状態異常攻撃	氷／気／のけぞり

耐性			
炎 ★☆☆	冷 ★★☆	雷 ★★★	
スロ ★★★	スト ★★★	グラ ★★☆	ホリ ☆☆☆

▶基本攻略

奥様を先に倒してジャックのHP回復を阻止!

戦闘開始後、ジャックにダメージを与えるとミセス・モキートが参戦、スロウガを唱えて援護にまわる。厄介なのはジャックのマッスルポーズで、なんと夫婦のHPを全快してしまうのだ。まずはミセス・モキートに集中攻撃を加えて離脱させ、回復行動を阻止したい。またジャックの攻撃は「自慢のケツ」以外はすべてクラヴァットの「まもる」で防御が可能。盾役にはうってつけだ。

Support Monster

ミセスモキート

ジャック・モキートの最愛の妻。ラミア系モンスターで、戦闘ではスロウを詠唱して夫を健気に支える。ブリザドかサンダーの魔法や魔法剣で攻撃すると効果的。

HP	50
STR	4
IQ	4
VIT	3

○	—
×	炎

耐性

炎：★★☆　冷：★☆☆　雷：★☆☆　スロウ：★★★

ストップ：★★★　グラビデ：★☆☆　ホーリー：☆☆☆

コンボ有効率 15%　状態異常攻撃 スロ／スト

ジャック・モキート攻撃パターン

近くの敵を優先

[遠距離攻撃]

アイスブレス

凍結効果

凍結効果のあるブレス攻撃。クリスタルケージを水属性にしていれば、凍結を防ぐことが可能。

ミセス・モキートの傍でポーズ

[回復行動]

マッスルポーズ

HP回復

夫婦2人のHPを一瞬にして全快させる。ミセスモキートを撃退すれば、使用しなくなる。

[近距離攻撃]

無敵の右

気絶効果

どんな強敵も一撃で気絶させたらしい無敵の右パンチ。クラヴァットの「まもる」で防御可能。

世界の左

そのカミソリのような切れ味は世界中を震撼させたかもしれない伝説の左フック。クラヴァットの「まもる」で防御可能。

自慢のケツ

のけぞり効果

ジャンプ後に自慢のお尻で着地、その衝撃で周囲を攻撃する。クラヴァットの「まもる」で防御ができない唯一の技だ。

▶弱　点

ファイア剣で燃やし続ける

ジャック・モキートは炎に弱いが、肝心のファイアの魔石は1個しかない。そこで武器攻撃が得意なキャラを切り込み役にして、後方からファイアを唱え魔法剣で攻撃させよう。防御力を下げた状態を保ち、通常攻撃の連発でHPを削っていこう。

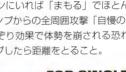
←怒っているせいか、ジャックはとにかくよく燃える。

▶要注意攻撃

ジャンプ攻撃の吹き飛ばしに注意！

クラヴァットがキャラバンにいれば「まもる」でほとんどの攻撃を阻止できるが、ジャンプからの全周囲攻撃「自慢のケツ」だけは防御できない。のけぞり効果で体勢を崩される恐れがあるので、ジャックがジャンプしたら距離をとること。

←防御に秀でたクラヴァットも自慢のケツは防げない。

ひとりのときは？ FOR SINGLE MODE

ファイア剣でガンガン力押し！

攻撃用の魔石はファイアとブリザドしか入手できない。武器攻撃に秀でたキャラクターはファイア剣で力押しするのがベスト。魔法がメインなら、ホーリーとファイアでチクチク攻めるといい。

←リルティなどはミセスモキート無視でクリア可能。

ジャック・モキートの館精算時獲得アイテム

	出現条件	獲得アイテム
A	1周目 1人 ~83 2人 ~90 3人 ~102 4人 ~112	フレイムタン／ルーンのつえ／バックラー／チョコボポケット
B	1周目 1人 84 2人 91 3人 103 4人 113	グリーンベレー／あかいくつ／ぎんぶちめがね／アースペンダント
C	1周目 1人 105 2人 113 3人 129 4人 141／2周目 1人 ~83 2人 ~90 3人 ~102 4人 ~112	きばのおまもり／ひかりのじてん／くろずきん／ムーンペンダント
D	1周目 1人 132 2人 142 3人 161 4人 177／2周目 1人 84 2人 91 3人 103 4人 113	カイザーナックル／フェアリーリング／アライのメット／チョコボポケット
E	2周目 1人 105 2人 113 3人 129 4人 141／3周目 1人 ~83 2人 ~90 3人 ~102 4人 ~112	アイスブランド／けんじゃのつえ／チョコボポケット／ムーンペンダント
F	2周目 1人 132 2人 142 3人 161 4人 177／3周目 1人 84 2人 91 3人 103 4人 113	マスカレイド／メイジスタッフ／ワンダーバングル／オリハルコン
G	3周目 1人 105 2人 113 3人 129 4人 141	パワーリスト／チョコボポケット／でんせつのぶき／ロードガウン
H	3周目 1人 132 2人 142 3人 161 4人 177	げっかびじん／キャンディリング／チョコボポケット／でんせつのとり

※精算時のアイテムは、1周目ではA～D、2周目はC～F、3周目はE～Hのいずれかが出現する。精算時のボーナスポイント（プレイヤー数別に記載）の合計が「出現条件」の数値を満たすと、そのアイテムが出現する可能性があるが、アイテムは条件を満たしたものの中からランダムで決定される（例：1周目でDの条件を満たすとA～Dの中から1/4の確率で出現。

2周目以降のボス戦　Change Attack

ミセスモキートのスロウガ、ストップが脅威

2周目以降は夫婦共々パワーアップするが、厄介なのが3周目のミセスモキート。スロウガに加えストップも唱えるようになり、ジャックのHP回復がそれに拍車をかける。ただし3周目ともなればストップ耐性のある防具やアクセサリーの入手もできるはず。ミセスモキートに手こずるなら、装備を見直してみよう。

シェラの里 SHOP

　智を追求するユークの民が暮らす、湖に囲まれた里。多くの住人が日々研究に没頭している。外部から不審な者を侵入させないよう、入口には村長自ら訪問者を迎えている。

P.148

ヴェオ・ル高地

世界の生命を支える北の大地

ユークの民がひっそりと暮らす北方の地。ここでは世界中のあらゆる事象が研究され、その知識は人々の生活を支えるために活かされている。また、ジェゴン川沿いには瘴気の発生後に造られた巨大な水門があり、世界の食料を生み出すファム大農場の水流を支えている。

瘴気ストリーム

2年目：土
3年目：水
4年目：火
5年目：風
※以下くりかえし

ヴェオ・ル水門

世界が瘴気に覆われてから、ファム大農場を支えるために造られた施設。奥にいるゴーレムはユークが作り出した魔法生命体で、魔物から水門を守るために配置されたという。

P.150

Shella

- ☑ ショップ
- ☐ かじ屋(武器)
- ☐ かじ屋(防具)
- ☑ かじ屋(アクセサリー)

回湖上にたたずむユークたちの里

智を追求する民、ユークたちの隠れ里。
深い森の中にある湖の周囲に作られたのは戦乱期の名残りか。
現在も里に入るには村長の許可を得る必要がある。
しかし知識を求める者には、出身を問わず開放しているようだ。

A B C D E F
1 2 3 4 5 6 7 8

三日月型の巨大クリスタル
里の中心には、淡いグリーンの輝きを放つ美しいクリスタルが鎮座する。

1 2 3

ワールドマップへ

凡例
- モーグリの巣
- かじ屋(アクセサリー)
- ショップ
- アイテム入手ポイント

VILLAGE GUIDE シェラの里

AREA D-8

1 入口にいる村長が訪問者をチェック！

「シェラのあかし」を持っている状態で里の入口にいる村長に話しかけると、里につながる橋をかけてもらえる。プレイヤーキャラクターがユークならアイテムは不要。

AREA C-2

2 長年の研究を広く伝える学び舎

里の北西には学者リュクエールが、豊富な知識を披露している。その様子はさながら学校のようで、里の外からリルティやクラヴァットが学びに来ている。

AREA D-6

3 多彩な付加効果をもつアクセサリーを作成可能

里の南東にはアクセサリーを加工してくれるかじ屋がいる。さらに里の中央のショップでは、基本的なアクセサリーのレシピも販売されているので覗いてみよう。

One Point

キャラクターの家業がさいほう屋なら……？

実家がさいほう屋の仲間がいれば、ティパの村でもアクセサリーを作成することができる。いない場合、シェラの里まで来なければアクセサリーを作成することができないのだ。

モーグリのお宅訪問 & 入手アイテム

シェラの里の中央でアイテム売買をしているユークたち。その後ろの民家には、モーグリが巣を作って暮らしている。

北東のはずれにあるのは、年長のユークが暮らす屋敷。その右側の草むらにアイテムが落ちているので、拾っておこう。

住人紹介

［リュクレール］

種族：ユーク
性別：男

ユークの里に暮らす学者。かつてユークが造り上げたヴェオ・ル水門の構造にも詳しい。

［デ・ナム］

種族：セルキー
性別：男

シェラの里に住み込み、世界から瘴気を晴らす研究に励む。無愛想なのが珠にキズ。

売り物リスト

イエイライラ C-6

ふしぎなえきたい	20ギル
シェラのあかし	50ギル

マームラート C-6

ほのおのさいく	100ギル
れいきのさいく	100ギル
でんきのさいく	100ギル
とけいざいく	100ギル
しんとけいざいく	100ギル
あおいあみひも	100ギル
しろいあみひも	100ギル
きんざいく	100ギル
シェラのあかし	50ギル

ヴェオ・ル高地

ヴェオ・ル水門

Veo Lu Sluice

回ユークの民が作りあげた世界の生命線

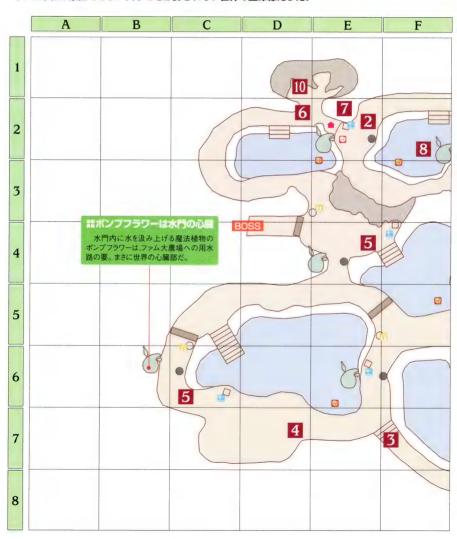
民族同士の戦乱が終わり、ようやく協調と繁栄に向かい進み出した時代。
リルティの民が世界をつなぐ街道を整備し、クラヴァットの民が大農場を生み出す。
そしてユークの民が持てる知識と技術を結集し、大農場への水路を築きあげた。
それは平和の象徴であり、失うことは許されない世界の生命線だった。

A B C D E F
1 2 3 4 5 6 7 8

10 6 7 2 8 BOSS 5 5 4 3

ポンプフラワーは水門の心臓

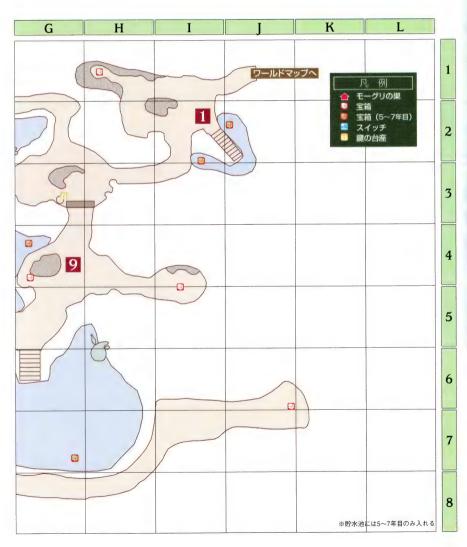
水門内に水を汲み上げる魔法植物のポンプフラワーは、ファム大農場への用水路の要。まさに世界の心臓部だ。

冒険者たちの道標［ヴェオ・ル水門］

閉ざされた扉の鍵は深い穴の中に隠されている

ヴェオ・ル水門は複数の貯水池で構成された施設。通路をふさぐ扉の鍵は穴の中に隠れていて、水力を利用して入手する。いかにも水門といった仕掛けだ。ちなみに5年目のジェゴン川枯渇イベントが発生すると、貯水池部分にも入れるようになる。

DUNGEON DATA

モンスター数 ……24～41体
宝箱の ……13個
モーグリの巣 ……E-2
ボス ……ゴーレム

ROUTE

AREA I-2

1 階段はあるけれど……

通路のところどころに下へ降りる階段があるが、貯水池内に水のある状態では降りることができない。前述のとおり、5年目に発生するジェゴン川枯渇イベントで貯水池内の水が一時的になくなるまでは、降りられないのだ。宝箱が沈んでいるのが見える場所もあるので非常に気になるところだが、現時点ではどうやっても回収不可能。ここは潔く先を急ごう。

↑水面下に点在する宝箱が気になるが、残念ながら現時点では降りることはできない。

ROUTE

AREA E-2

2 扉のカギはどこに?

スイッチに乗ると側の穴から水が吹き出し、水流に持ち上げられて鍵が出現。スイッチの上から離れると鍵は穴の中へ落ちるので、別のプレイヤーが取りにいこう。

←スイッチに乗ると水が吹き出し、同時に鍵も現れる。

←鍵が出た後、急いで拾いに行けば、1人でも取れる。

ROUTE

AREA F-7

3 階段を下りて宝箱へ

この階段のみ、貯水池ではなく通路につながっているので、降りて先へ進むことができる。通路は行き止まりだが、アーティファクトが入った宝箱があるのでぜひ回収しよう。箱のまわりには複数のモンスターがいるが、リザードマン以外は後方からブリザドを唱えてくるので注意すること。

←先にリザードマンをおびき寄せて倒してしまおう。

BATTLE

AREA D-7

4 グリフォンは着地時を狙え

ここには多くのモンスターがおり、前進すると囲まれてしまう。まず手前にいるリザードマンをおびき寄せて倒そう。グリフォンは空中から攻撃してくるが有翼タイプではないため、グラビデはあまり効果がない。着地するタイミングを狙って必殺技やファイア系の魔法で攻撃しよう。誰かが接近してオトリとなり、グリフォンを飛ばないようにするのもいい。

←炎が弱点なので、ファイア剣で攻撃するのもいい。

ひとりのときは?

FOR SINGLE MODE

魔法を併用して戦おう

グリフォンに接近すると全周囲攻撃をしてくるので、中間距離から着地のタイミングを狙って必殺技や魔法で攻撃したい。攻撃力の高いキャラクターならばファイア剣で攻撃するといい。また、モグとのマジックパイルでファイラやファイガ、ブリザラなどを狙うのもいいだろう。あらかじめ、モーグリの巣に寄り、使ってほしい魔法に合わせてペイントしておくのも手だ(→P.050)。

←モグと合体魔法。シングルモードの基本テクニックだ。

ROUTE

AREA C-6、E-4

5 穴が遠くにある場合

スイッチと鍵の隠れた穴との距離が離れている場合は、協力プレイで対処しよう。ひとりがスイッチを踏み、別のメンバーが鍵の回収に向かうのだ。ただし回収に行くメンバーはクリスタルケージの効果範囲外、瘴気の中に飛び込むことになる。落ち着いてケアル等で対処しながらゲットしよう。

⬆1人がクリスタルケージを持ってスイッチを踏み、別のプレイヤーが鍵を取る。残りのHPには注意しよう。

⬆種族によって瘴気耐性の強いキャラクターもいる。ユークが仲間にいれば鍵を取りにいく役を任せるといい。

ひとりのときは？

FOR SINGLE MODE

クリスタルケージをスイッチに乗せる

当然ながらシングルモードでの協力プレイは不可能。そこでスイッチの上にクリスタルケージを置き、プレイヤーは穴から出る鍵の回収に向かおう。瘴気の中でダメージを受けると鍵を落としてしまうが、あとで拾い直せば問題ない。

BATTLE

AREA D-2

6 ボス戦の前にグリフォンを倒せ

ボスエリアに向かう前にマップの北西部分へ向かいたい。宝箱はないものの、グリフォンが高確率でアースペンダントを落とすからだ。しかし、後方からはリザードメイジがサンダーを唱えてくる。感電しないようにしながら、魔法の届かない距離までグリフォンをおびき寄せて戦うようにしたい。

⬅狭い場所なのでグリフォンの全周囲攻撃は脅威だ。

NOTICE

AREA E-2

7 道のつきあたりにモーグリの巣

通路の突き当たりを調べるとモーグリの巣に入ることができる。もし手前のグリフォンたちとの戦闘でピンチに陥った場合、ここに逃げ込むのもいいだろう。スロウ状態や気絶などの状態異常もモーグリの巣に入れば治るので便利。緊急用の避難場所として覚えておいて損はない。

⬅入口を調べている間はダメージを受けるので注意。

VS.BOSS!

AREA C-4

ゴーレム

P.156

はみ出し情報

「シェラのあかし」ってなに？

ヴェオ・ル水門のグリフォンやギガントードがよく落とす「シェラのあかし」。これはシェラの里に入るために必要な重要アイテムだ。ヴェオ・ル水門で入手しておかないと里に入れないので、必ず拾っておくようにしよう。ただしキャラバンに最低1個あればいいので、複数所持する必要はない。ちなみにユークは同族の強みか、アイテムがなくても里の中に入ることができるのだ。

2周目

水が消えたヴェオ・ル水門を救え！

5年目になるとジェゴン川の水がなくなるイベントが発生。水門の貯水池の水が引いており、水底の宝箱を回収するチャンスが到来する。ただし、瘴気ストリームの関係で、水のない水門に来られるのは6年目以降。これまでにこの地を訪れていなければ、1周目が水のない状態の場合もある。

要注意モンスター	グリフォン(P.264)／リザードメイジ(P.276)

BATTLE

AREA F-2

8 ポンプフラワーの花を咲かせよう

シェラの里に住むリュクレールとエレオノールの話によると、水門の機能が停止した理由は水を汲み上げていたポンプフラワーの花が枯れたことにあるという。再び水門に水を汲み上げるには、貯水池内のポンプフラワーにレイズの魔法をかけて、新しい花を咲かせてやればいいのだ。

←「フェニックスのお」があればレイズの代わりにすることも可能。

One Point

扉のカギが穴から出ない!?

1周目と同じようにスイッチを踏んで鍵を取ろうとしても、穴から鍵が出てこない。これは水門の上流（左）にあるポンプフラワーが機能を回復していないため。スイッチの左側にポンプフラワーがないか、よく探してみよう。ポンプフラワーにレイズをかければ穴の中にも水が流れ込み、鍵を取り出すことができるだろう。

←スイッチを踏んでも鍵が出ないなら、左側をよく探してみよう。

はみ出し情報

枯渇状態は維持できるか？

ヴェオ・ル水門の機能が停まりファム大農場に十分な水が供給されない状況は、まさに世界の危機だ。でも、水が枯れた状態のときしか取れない宝箱からは、冷気耐性のある防具のレシピがたくさん入手できるので、できればこの状態を維持したい……。そんなハングリー・キャラバンにアドバイス。ヴェオ・ル水門をクリアしさえしなければ、水のない状態を維持できるのだ。ただし、ボスを倒さず脱出することになるため、アーティファクトは入手できない。さらにホットスポットがないので探索のたびに徒歩で入口まで戻る必要がある。あくまで自分の種族に合った防具のレシピを探すため、と割り切ろう。ちなみにすべてのポンプフラワーにレイズをかけなくても、ボスのゴーレムさえ倒せばヴェオ・ル水門の水は復活する。また、どんなに粘っても8年目には強制的に水門とジェゴン川の水が復活する。結局、欲しいレシピが見つかったら、早々にクリアしてしまう方がいいのだ。

←宝箱からはレシピが多く出るため魅力的。

←帰りは徒歩でスタート地点まで戻り脱出する。

BATTLE

AREA G-4

9 ファイラを唱えるリザードメイジ

1周目では基本の攻撃魔法しか唱えなかったリザードメイジだが、2周目からは上位魔法のファイラを唱えるようになる。ターゲットリングを避けているつもりでも、効果範囲が広いファイラだと当たってしまう。詠唱中のファイア系ターゲットリングが見えたら、できるだけ距離をとるようにしたい。

←モンスターもしっかりパワーアップ。油断すると痛い目に。

NOTICE

AREA D-1～D-2

10 魔法が主力のキャラクターは要チェック

1周目でアースペンダントを落としたグリフォンは、2周目から高確率でブリザドリングを落とす。これはコマンドリストにセットしてブリザドを使うことができる便利なアーティファクト。入手してしまえばどのダンジョンでも最初からブリザドが使用可能になるので、魔法を主力に戦うキャラクターはぜひ手に入れておきたい。ちなみに1周目の冒険でも、高得点を出せばクリア時のボーナスとしてブリザドリングが登場することがある。

↑最初から魔法を使える点は、魔法主力キャラクターには魅力的だ。

3 周目

地形は1周目と同じ

ポンプフラワーを咲かせてボスのゴーレムを倒せば、ヴェオ・ル水門とジェゴン川に水が戻る。その後は貯水池に水のある状態、つまり3周目は1周目と同じ地形に戻るのだ。モンスターの顔ぶれは2周目と変わらないものの、全体的にパワーアップしているので油断は禁物。特にグリフォンがからむ戦闘は長期戦になりやすいので、これまで以上のチームワークが要求されるだろう。

入手アーティファクト

《ヴェオ・ル水門》

1周目

- ムーンペンダント M B
- ブリザドリング M B
- あしゅら B
- ドリル T
- りゅうのひげ T
- カイザーナックル T
- ひかりのじてん T
- パワーリスト T
- マインゴーシュ T
- ねじりはちまき T
- クリスナイフ T
- ぎんのうでわ T B
- アイスブランド B
- バックラー B
- グリーンベレー B
- けんじゃのつえ B
- ぎんぶちめがね B
- きばのおまもり B
- タマのすず B
- エルフのマント B
- しゅりけん B
- フェアリーリング B
- きれいなうでわ B

2周目

- ムーンペンダント M B
- ブリザドリング M B
- パワーリスト T
- マインゴーシュ T
- ぎんのうでわ T
- ねじりはちまき T
- クリスナイフ T
- オーガキラー T
- けんじゃのつえ T
- えんげつりん T
- あかいくつ T
- ねずみのしっぽ T B
- きばのおまもり B
- タマのすず B
- エルフのマント B
- しゅりけん B
- フェアリーリング B
- きれいなうでわ B
- ちからだすき B
- ワンダーワンド B
- イカサマダイス B
- ノアのリュート B

3周目

- ブリザドリング M B
- オーガキラー T
- けんじゃのつえ T
- えんげつりん T
- あかいくつ T
- マスカレイド T
- チキンナイフ T
- ダークマター T
- オニオンソード T
- アルテマのしょ T
- ねずみのしっぽ T B
- ちからだすき B
- ワンダーワンド B
- ムーンペンダント B
- イカサマダイス B
- ノアのリュート B
- グリーンベレー B
- はねつきぼうし B
- きばのおまもり B
- キャンディリング B
- トウテツパターン B

M：モンスター T：宝箱 B：ボス

VS.BOSS!

ゴーレム

回大草原の生命を育む水門の守護者

ユークが生み出したゴーレムは、水門を守護する魔法生命体。本来は魔物以外に危害を加えることはないのだが——。キャラバンと対峙したゴーレムの視線は、仲間が掲げるクリスタルケージに向けられていた。

基本能力値			
HP	160	STR	5
IQ	5	VIT	4
コンボ有効率	5%	状態異常攻撃	炎/氷/スロ/スト/スタン/のけぞり

耐性			
炎 ★★☆	冷 ★★☆	雷 ★★☆	
スロ ★★★	スト ★★★	グラ ★★☆	ホリ ☆☆☆

▶ 基本攻略

ロケットパンチを盾でかわし腕が復活する前に総攻撃！

ゴーレムの基本行動は遠距離からロケットパンチ、接近して近接攻撃、後退してロケットパンチの繰り返し。ロケットパンチは真正面にいれば当たらないので、全員が固まって待機するといい。接近してくる途中に遠距離攻撃や魔法を当てると、後退してまたロケットパンチを撃つ。これを繰り返せば楽に戦えるだろう。ただしウォータープリンの使うスロウには注意。優先して倒そう。

Support Monster

ウォータープリン

冷気耐性の高いプリン系のモンスター。単体では弱いものの、ブリザド系魔法を完全に無効化し、スロウを唱えて攻撃してくる。早々にファイアで焼き払いたい。

HP	14
STR	4
IQ	2
VIT	3

○	雷
×	氷

耐性			
炎：★☆☆	冷：★★★	雷：☆☆☆	スロウ：★★★
ストップ：☆☆☆	グラビデ：☆☆☆	ホーリー：☆☆☆	

コンボ有効率 5%　状態異常攻撃 スロ

ゴーレム攻撃パターン

[遠距離攻撃]

ロケットパンチ
気絶効果

両腕を発射する攻撃。パンチの間にいれば当たることはない。また、クラヴァットの「まもる」で防御が可能。

➡ ロケットパンチが起点

[近距離攻撃]

ダブルアッパー
のけぞり効果

接近してから左右の腕を振り回す近接攻撃。やはりクラヴァットの「まもる」で防御できる。

青レーザー
凍結効果

中間距離から、凍結効果のあるレーザーを照射。ゴーレムに近づけば回避することができる。

スロウパウダー
スロウ効果

接近後、周囲にスロウ効果のある噴煙を吹き出す。出が早いので早めに距離をとって回避したい。

攻撃変化 [2段階目]

◎HP50%以下で炎属性の全周囲攻撃

残りHPが半分以下になると近距離位置で回転しながら、赤いレーザーで周囲を攻撃する。2周目以降では、残りHPが10%未満になると使用してくる。

赤レーザー
火炎効果

回転して赤レーザーを照射。燃え上がり、防御力が低下する。

弱点

グラビデ→ファイガで大ダメージを!

ロケットパンチの前後を狙って遠距離攻撃でダメージを与えるのが得策。魔法なら最初にグラビデ、続いてファイガを発動。ウォータープリンにも効くので効果的だ。遠距離攻撃のできるセルキーやリルティがいれば心強い。

←ファイガは広範囲にダメージを与えられるので便利。

要注意攻撃

状態変化後の打撃に気をつけろ

通常攻撃は受けるダメージもさほどではないので苦戦はしないが、後半になると使ってくる赤レーザーには注意が必要。身体が燃えている状態で打撃系の攻撃を受けると、手痛いダメージを食らうことになる。早めにクリアで回復しておこう。

←燃えている状態でパンチを受けると大ダメージ。

ひとりのときは? FOR SINGLE MODE

ロケットパンチの間から魔法剣

ロケットパンチを真正面でやりすごしてからファイア剣で攻撃。魔法主体でいくなら魔石が2個あるブリザラも効くが、ウォータープリンには無効化されるので注意が必要。

←セルキーやリルティの遠距離武器なら有利に戦える。

ヴェオ・ル水門精算時獲得アイテム

	出現条件	獲得アイテム
A	1周目: 1人 ~91 / 2人 ~98 / 3人 ~111 / 4人 ~122	アイスブランド、ぎんのうでわ、バックラー、ブリザドリング
B	1周目: 1人 92 / 2人 99 / 3人 112 / 4人 123	グリーンベレー、けんじゃのつえ、ぎんぶちめがね、ムーンペンダント
C	1周目: 1人 115 / 2人 124 / 3人 140 / 4人 154 2周目: 1人 ~91 / 2人 ~98 / 3人 ~111 / 4人 ~122	きばのおまもり、タマのすず、エルフのマント、ムーンペンダント
D	1周目: 1人 143 / 2人 155 / 3人 176 / 4人 193 2周目: 1人 92 / 2人 99 / 3人 112 / 4人 123	しゅりけん、フェアリーリング、きれいなうでわ、ブリザドリング
E	2周目: 1人 115 / 2人 124 / 3人 140 / 4人 154 3周目: 1人 ~91 / 2人 ~98 / 3人 ~111 / 4人 ~122	ちからだすき、ワンダーワンド、ねずみのしっぽ、ムーンペンダント
F	2周目: 1人 143 / 2人 155 / 3人 176 / 4人 193 3周目: 1人 92 / 2人 99 / 3人 112 / 4人 123	イカサマダイス、ノアのリュート、ブリザドリング、オリハルコン
G	3周目: 1人 115 / 2人 124 / 3人 140 / 4人 154	グリーンベレー、はねつきぼうし、ダイヤのかぶと、グリーンスフィア
H	3周目: 1人 143 / 2人 155 / 3人 176 / 4人 193	きばのおまもり、キャンディリング、トウテツパターン、ダイヤのよろい

※精算時のアイテムは、1周目ではA～D、2周目はC～F、3周目はE～Hのいずれかが出現する。精算時のボーナスポイント（プレイヤー数別に記載）の合計が「出現条件」の数値を満たすと、そのアイテムが出現する可能性があるが、アイテムは条件を満たしたものの中からランダムで決定される（例：1周目でDの条件を満たすとA～Dの中から1/4の確率で出現。

2周目以降のボス戦 Change Attack

攻撃範囲の広がるダブルラリアットに注意!

2周目以降になると新しい技、ダブルラリアットが登場。両腕を左右に広げてから高速回転し、全周囲にのけぞり効果のある打撃を放つ。攻撃範囲は赤レーザーと同程度という広さ。無理に前進しようとすれば連続してダメージを受けることすらある。常に、ある程度距離をとって戦うことを心がけたい。

デーモンズ・コート
その名が示す通り、高度な知性を持った魔物が住まう邪宮殿だ。
魔物を退治しようと足を踏み入れた大勢の勇者が返り討ちに会って命を落としたといわれている。
P.164
瘴気ストリーム
3年目：土
4年目：水
5年目：火
6年目：風
※以下くり返し
セレパティオン洞窟 風
世界中に流れる風はここで生まれるという伝説を持つ洞窟。
発見後はクラヴァットの手で、各地のキャラバンがミルラの雫を採取できるように整備された。
P.170

ファム大平原

Fam Great Plain

広大な平原に伝説の洞窟と悪魔の巣窟が待つ

ジェゴン川の西に広がるこの大平原は、キャラバンの冒険における後半部分の入口ともいうべきエリアである。
船着き場とファム大農場以外には人が普通に行き来する場所はない。南のセレパティオン洞窟、北西のデーモンズ・コートという難所がキャラバンを待ち受けている。

ジェゴン川(西岸)

訪れることができる3年目以降の冒険は、基本的にファム大平原から西へと進むことで進展する。
つまりこの船着き場が後半の冒険の起点といえるだろう。

[船賃]
ジェゴン川(東岸)➡1人50ギル
キランダ火山➡1人500ギル
ルダの村➡1人300ギル
ティパの港➡1人100ギル

P.160

ファム大農場

SHOP

歴史こそ浅いが、今や世界中の食卓を支える存在となっている村。
特産品はリンゴ園で採れるしましまリンゴと牧場のミルク。また牧場では牛レースも行われている。

P.162

ファム大平原

ジェゴン川(西岸)

Jegon River (West Side)

船賃案内

ジェゴン川/(東岸) …50ギル
キランダ火山 …500ギル
ルダの村 ………300ギル
ティパの港 ……100ギル
※1人あたりの料金

4年目からはキランダ火山へ移動可能となる。5年目からはライナリー島へ行くことが可能(ただしジェゴン川の渇水をヴェオ・ル水門で解決するまで、この船着き場は利用できない)。

回後半の移動の要となるのがこの西岸だ

3年目に渡し守のトリスタンから出してもらえるようになった船で、はじめて訪れるのがこの西岸の船着き場。後半はファム大平原が冒険のメインフィールドとなるので、この船着き場には移動拠点のひとつとして幾度となく足を運ぶことになるだろう。

1 行ける場所は次々と増えていく

年を追うごとに、移動できる場所が増えていく。5年目に川の水が枯れるというアクシデントが起こる以外、すべての船着き場は互いに行き来できることを覚えておこう。

↑最初はジェゴン川の東岸と西岸しか行き来できないのだが……。

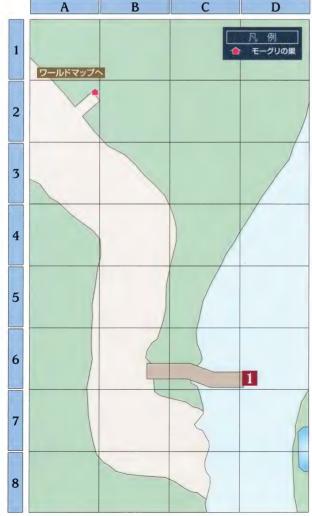
モーグリのお宅訪問

ワールドマップへと続く入口の少し手前、柵が途切れた行き先案内看板のある場所をよく見ると、地面に穴が——。近くに行くと「しらべる」のコマンドが出る。

やりこみキャラバン隊

あんな噂こんな噂まとめて調査中！

火のないところに煙はたたない
スクープネタ満載の噂マガジン

ウワサの真相を探れ！

世間には噂好きが多く、尾ひれの付いた噂でもおかまいなし。世間を騒がしている噂を調査・検証する噂マガジン第一弾！

噂その1 フィオナ王女失踪の裏にオトコの影あり?!

噂の出所はきっとあの3人に違いない……そんなはしたない噂がアルフィタリア城を騒がしている。フィオナ王女が失踪していた間に、渡し守と関係を持っただとか、セルキーの若者と恋に落ちたとか、果ては侍従長の名まで出る始末。長い間城を空けてた若く美しい王女は、噂の格好のネタとなるようだ。編集部では王女の足跡をじっくり調査した結果、噂にあるようなことはいっさいないと断言する。今後この噂を口にすると……。

噂の信頼度　5%　ありえない

侍従長
クノックフィエルナ

渡し守
トリスタン

ルダの村
ド・ハッティ

噂その2 しましま盗賊団のメ·ガジはセルキーじゃない?

街道を旅するキャラバンたちの間で、少しずつ広まってきた噂がある。あのしましまじいさんのメ・ガジが、クラヴァットだったというのだ。確かに、普段からセルキーにしては、盗みの役に立たなかったし、身をていしてバル・ダットを守るなんてクラヴァットそのものだ。では、なぜ彼はしましま盗賊団に参加してたのか？　その問いに答えられる人間は、もういないのだ……。

噂の信頼度　50%　故人のため確認できず

証言1 [ベ・アオ] 歳をとるとわからなくなるクラヴァットとセルキー

証言2 [バル·ダット] セルキーが人のために自分の命を犠牲にすることはない！

噂その3 ファム大農場に出没するリンゴ泥棒発見?!

ファム大農場でリンゴ泥棒の騒ぎが続けて起きている。今回は、そこに新たな展開があったので取り上げてみた。どうやらリンゴばかり食べて、ブクブクと太ったよそ者がいるとか。彼の名はボイス。アルフィタリア城から派遣されているパトロールだ。しかし、リンゴばかり食ってブクブク太るかどうかは、検証できていない。もう少し彼の足取りを追ってみる必要があるかもしれない。

噂の信頼度　20%　ウワサの域を出ない

証言1 [容疑者ボイス] この村は食べものがおいしいので少し太った

証言2 [リンゴ園奥さん] 最近ぶくぶく太ったヤツがいるんだけど……

証言3 [リンゴ園主人] 盗んだ人に味のこと聞いてみたかったなあ……まだ実ってないのに

ファム大平原

ファム大農場

Fam Plantation

お店ガイド
- [x] ショップ
- [ ] かじ屋(武器)
- [ ] かじ屋(防具)
- [ ] かじ屋(アクセサリー)

回クラヴァットが開いた豊かな大地の村

ここはかつては何もない、ただの平原に過ぎなかった。
しかし、ここへやってきた勤勉なクラヴァットたちが
長い年月をかけて地道に大地を耕し、大農場へと発展していった。
現在では、世界の各地へと作物を送りだす程の規模となっている。

A B C D E F
1 2 3 4 5 6 7 8

至るところに巨大クリスタルが

村の方々で巨大クリスタルを見ることができる。キャラバン隊は、ミルラの雫集めにさぞかし苦労することだろう。

ワールドマップへ

1 2 3 4

凡例
- モーグリの巣
- 商人(ショップ)
- アイテム入手POINT

VILLAGE GUIDE ファム大農場

AREA C-6、E-6

1 2 牧場では牛にまつわるさまざまなイベントが

牧場主のモーリスに2度話し掛けると牛レース（1口100ギル）に参加できる（1）。また彼の妻ミレーユからは牛を500ギルで買わないかと持ちかけられる（2）。

One Point モーリスはいないこともある

牛レースはいつでも楽しめる——というわけではない。50%の確率でモーリスがいないことがあり、その場合は牛レースは開催されない。なお、攻略法についてはP.060を参照のこと。

AREA C-3

3 城にいた行商人は奇数の年にはここにいる

アルフィタリア城にいたギ・ルベは、キャラバンの冒険年数が奇数のときはここで店を開いている。売っているものはアルフィタリア城のときとまったく同じ。

AREA A-7

4 しましまリンゴ泥棒出現!?

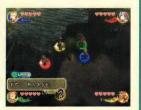
気弱なジェールと気の強いポーラの夫婦が営むリンゴ園に、リンゴを盗む泥棒が出現中!?　一見すると重要なイベントっぽいエピソードだが、実は何も起こらない。

モーグリのお宅拝見 & 入手アイテム

モーグリのお宅拝見

モーリス牧場を囲むように通っている道の東端に、この村に住むモーグリの巣が。道を歩いていればすぐ見つかる。

入手アイテム

行商人ギ・ルベが商売の場とする橋のたもとのちょうど反対側あたりを探すとアイテムが落ちている。

住人紹介

[ブラウン]

種族：クラヴァット
性別：男

橋の上で、空や川を眺めながら考え事をしている青年。働かなくていいのだろうか……。

売り物リスト

行商人 C-3

品名	価格
どう	300ギル
てつ	500ギル
ミスリル	5000ギル
どうのかけら	100ギル
てつのかけら	100ギル
こんごうせき	250ギル
せんしのぶき	300ギル
てつのよろい	150ギル
ミスリルのよろい	300ギル
ミスリルのたて	250ギル
てつのこて	100ギル
ミスリルのこて	250ギル
てつのかぶと	100ギル
ミスリルのかぶと	250ギル
てつのベルト	100ギル
ミスリルのベルト	250ギル

商人 D-5

品名	価格
しましまリンゴ	40ギル
すずなりチェリー	40ギル
にじいろブドウ	40ギル
ほしがたにんじん	40ギル
ひょうたんいも	40ギル
まんまるコーン	40ギル

ホットスポット
なし
難易度

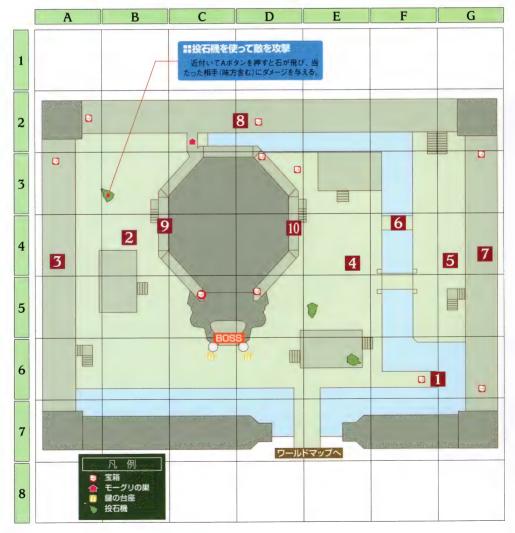
◻邪悪な魔物たちが闊歩する"悪魔の巣くつ"

デーモンズ・コートとは、"悪魔の巣くつ"という意味である。
凶悪にして高い知能を持った魔物が巣食うこの宮殿に、これほどふさわしい名前もないだろう。
魔物たちを駆逐しようと幾人もの勇者がこの地に足を踏み入れ、そして二度と戻ってこなかった——
そんな逸話が、この宮殿を一層無気味なものに見せている。

A B C D E F G
1 2 3 4 5 6 7 8

::投石機を使って敵を攻撃
近付いてAボタンを押すと石が飛び、当たった相手(味方含む)にダメージを与える。

BOSS
ワールドマップへ

凡例
宝箱
モーグリの巣
鍵の台座
投石機

シンプルな構造の中に手強いモンスターがひしめく魔くつ

マップは構造が単純で、まず迷うことはないはず。しかしマップ全体に散らばった宝箱を守るようにモンスターが待ちかまえており、そのいずれもが手強い。マップを巡る手順と戦い方を十分に考えながら探索していこう。

DUNGEON DATA

モンスター数	38〜52匹
宝箱の数	10個
モーグリの巣	C-2
ボス	リザードマンキング

ROUTE

AREA F-6

1 まずは魔石を手に入れる

スタート地点からすぐに右へ向かい、袋小路の宝箱を開けよう。ファイア、ブリザド、サンダー、ケアル、いずれかの魔石が入手できる。先のことを考えるとケアルが欲しいところだが、これぱかりは運任せ。攻撃魔法なら、多数出現するリザードマンに有効なブリザドが「当たり」だ。

⬅望む魔石が出なければいったん出て、入り直してもいい。

BATTLE

AREA B-4、A-4

2 3 的確にモンスターを仕留めよう

魔石を入手したら今度はマップ左側に移動する。このダンジョン上に出現するモンスターは総じてHPが高いので、それぞれが単独で戦わず集中攻撃で倒すことを心掛けよう。また、台の上にいるモンスターは、台の下にへばりついて魔法を使えば(ターゲットリングは階段を経由すれば相手に近付けられる)、まったくダメージを受けずに倒すことも可能だ。

⬅基本は集中攻撃。1体ずつ確実に仕留めよう。

ひとりのときは?

FOR SINGLE MODE

メニュー画面への切り換えを上手に活用しよう

敵の集中攻撃を受けることが多くなるので、HP低下を示すアラームが鳴ったら、すぐにメニュー画面を開いて体力回復アイテムを使おう。また、グラビデやホーリーなどが有効な敵も多いので、リスト内の魔石の入れ替えも、状況に合わせてこまめに行うといい。ケアルを入手しているなら、敵の動きを見ながら距離を取りつつ慎重に使おう。

⬅この段階では体力回復アイテムを積極的に使いたい。

はみ出し情報

鍵を持つリザードマンを探せ！

スタート地点からすぐ左奥にある2つの台座に鍵を置けば、ボスエリアに行けるのだが——。厄介なことに、鍵を持つリザードシューターの出現位置はランダム。ほかの個体とは色が違う、金色のトカゲが鍵の番人だ。リザードシューターが鍵を落としたら周囲の敵をすべて倒し、安全を確保した上で鍵を拾おう。

⬅鍵は逃げはしないのだから、あせらずにまずは周囲の敵を倒すことに専念すべきだ。

ROUTE

AREA E-4、G-4

4 5 そろそろ魔石が揃うはず

この辺りまで進むと、レイスを実体化させるホーリーや、有翼タイプのキラービーに有効なグラビデが使えるようになっているだろう。合体魔法は使用する際のタイミングを合わせるのが重要なので、武器攻撃担当のプレイヤーは魔法担当のプレイヤーに敵が近付かないようフォローしよう。

←レイスと戦うときは、前もってホーリーを。

NOTICE

AREA F-4

6 怪しいボムが陣取る橋

侵入できない丸太作りの橋の上にいるボムに通常攻撃はまったく届かない。ホーリーやブリザガでダメージを与え、自爆させるしかないのだ。ボムがこちらにターゲットリングを合わせたらそこから少し離れ、攻撃魔法のターゲットリングをボムに合わせて魔法を発動させればいい。

←広範囲に効果があるブリザガならばボムを攻撃できる。

One Point

レベナ平野へ行く前にもう一度ここへ来よう

実は、この先のコナル・クルハ湿原を完全に攻略するためには、デーモンズ・コートを2度訪れる必要がある。ボムを倒すと橋が崩れるが、そのときに落下した丸太が流れて湿原で新たな足場となるのだ。ボムを2回倒すことで湿原の足場が完成し、通常では行けないエリアに行けるようになる。

BATTLE

AREA G-4、D-2

7 8 リザードマンにはブリザド系が鉄則

マップ右側と上側の櫓には、アーティファクトの入った宝箱があるが、リザードマンの一群がその周囲を警備している。攻撃力の高い相手だけに苦戦は免れないが、アーティファクト入手のためにも避けては通れない。リザードマン系には氷属性の攻撃魔法が効果大だ。ブリザドやブリザラで凍らせてから、武器攻撃で大ダメージを与えよう。

←相手を凍らせて攻撃すれば大ダメージを与えられる。

ひとりのときは?

FOR SINGLE MODE

合体魔法を駆使して戦おう

シングルモードの場合、ここがこのダンジョンの最難関。ブリザドが2個あったら合体させてブリザラを使おう。一度に複数の敵を凍らせられるので、戦闘がかなり有利になる。

ブリザドしか使えないときは1体を凍らせて、とりあえず攻撃してくる敵を減らし、その間にほかのリザードマンへ攻撃するのも1つの手だ。複数の敵と同時に戦うのは危険。

←囲まれたら、1度距離を置いてから魔法を使っていこう。

はみ出し情報

魔法の使い分けが生存の鍵を握る

デーモンズ・コートのように、さまざまなタイプのモンスターが出現するダンジョンでは、魔法の使い分けがキャラバンの命運を分大きく左右する。合体魔法の組み合わせを把握して「このモンスターが出て来たら誰と誰で何の魔法を発動させる」という申し合せをあらかじめしておくといいだろう。シングルモードの場合は、敵の種類に応じてこまめにコマンドリストの入れ替えを行おう。

ROUTE AREA B-4、D-4

9 10 残りの宝箱も忘れずに！

ボス・リザードマンキングの待つ建物の中へ向かう前に、建物の左右を囲むように組まれた足場を探索してみよう。流れとしては上の櫓から直接行ける左の足場を巡り、降りてから右の足場へ向かうといい。例によってリザードマンが守っている宝箱に収められているのは、レシピや魔石など。魔石をより多く手に入れることで、合体魔法や魔法剣のバリエーションが増え、戦闘を有利に進められるようになる。ボス戦に備え、しっかり回収しよう。

⬆アイテムは今後の旅で役に立つ。不要であればショップで売ればお金にもなるのだし、回収して損はない。

VS.BOSS! AREA C-6

リザードマンキング

P.168

一度クリアした後は？ 2周目・3周目

2周目 厄介なレイスとクァールが追加される

ホーリーで実体化させない限り、こちらの攻撃をものともしないレイスが2体と、クァール１体が新たに加わる。これでレイスは計６体登場することになるため、どのタイミングでホーリーを使えるようになるかが、攻略上のポイントとなる。

要注意モンスター	レイス(P.276)／クァール(P.264)

3周目 追加モンスターこそいないが油断は禁物

モンスターの数こそ増えないが、元々狭い場所に敵がひしめくダンジョンだけに、難易度は高い。特に、シングルモードで敵に囲まれれば死あるのみだ。

入手アーティファクト

デーモンズ・コート

1周目		2周目		3周目	
えんげつりんT	イカサマダイスB	えんげつりんT	オーガキラーB	アルテマのしょT	アイスブランドB
きばのおまもりT	キャンディリングB	きんのかみかざりT	キャンディリングB	オニオンソードT	あかいくつB
タマのすずT	きれいなうでわB	タマのすずT	きょじんのこてB	きょじんのこてTB	イージスのたてB
チョコボポケットTB	ぎんぶちめがねB	ちからだすきT	きれいなうでわB	きんのかみかざりT	オーガキラーB
ドリルT	しゅりけんB	チョコボポケットTB	ダブルハーケンB	ちからだすきT	クリスナイフB
ねじりはちまきT	ダブルハーケンB	ねじりはちまきT	マンイーターB	チキンナイフT	フレイムタンB
パワーリストT	ネズミのしっぽB	ネズミのしっぽTB	りゅうのひげB	チョコボポケットTB	ルーンのベルB
ひかりのじてんT	バックラーB	フェアリーリングT	ルーンのベルB	ネズミのしっぽT	ワンダーバングルB
フェアリーリングT	はねつきぼうしB	マインゴーシュT	ワンダーバングルB	ノアのリュートT	
マインゴーシュT	マンイーターB	マスカレイドT		マスカレイドT	
ムーンペンダントTB	りゅうのひげB	ムーンペンダントTB		ムーンペンダントTB	
ルーンのつえT	ワンダーワンドB	メイジスタッフT		メイジスタッフT	

M：モンスター T：宝箱 B：ボス

VS.BOSS!

リザードマンキング

不落の砦に居座った勝手気ままな暴君

"悪魔の巣くつ"の中心に潜むのは、全身から禍々しい気配を発するリザードマンの王。巨大なその身を鎧と数々の武器で包み、おのが居城に忍び込んだ不届き者を討ち滅ぼそうと待ち構えている。

基本能力値			
HP	160	STR	5
IQ	5	VIT	4
コンボ有効率	5%	状態異常攻撃	火／氷／のけぞり

耐性			
炎 ★★★	冷 ★★☆	雷 ★★☆	
スロ ★★★	スト ★★★	グラ ★★☆	ホリ ☆☆☆

▶基本攻略

距離を取って氷系魔法で攻撃

間合いが離れると追いかけてこないので、距離をとって戦うことが可能だ。ただし、遠距離攻撃・アイアンボルトがあるため油断は禁物。攻撃力が高いので、前衛が「まもる」で敵の攻撃を防ぎ、後方の仲間が効果範囲の広い合体魔法で攻める——という戦法で戦おう。ただしファイア系は効かないので注意。

Support Monster

クアール／リザードシューター／リザードウィザード

クァールは魔法中心で、リザードシューターは槍を投げて攻撃してくる。リザードウィザードは3種類の属性魔法が武器。クァールは直接攻撃で、リザード系はブリザドで凍らせて倒そう。リザードシューターは仕掛けのノコギリを作動させてくる。

●クァール

HP	STR	IQ	VIT
15	3	4	2

○	×
—	—

耐性：炎：★★☆　冷：★★☆　雷：★★☆　スロウ：★★★　ストップ：★★★　グラビデ：★★★　ホーリー：☆☆☆

コンボ有効率 25%　状態異常攻撃 火／氷／気／のけぞり

●リザードシューター

HP	STR	IQ	VIT
16	4	2	2

○	×
冷	—

耐性：炎：★★☆　冷：☆☆☆　雷：★☆☆　スロウ：☆☆☆　ストップ：☆☆☆　グラビデ：☆☆☆　ホーリー：☆☆☆

コンボ有効率 25%　状態異常攻撃 —

●リザードウィザード

HP	STR	IQ	VIT
16	4	2	2

○	×
冷	—

耐性：炎：★★☆　冷：☆☆☆　雷：★☆☆　スロウ：☆☆☆　ストップ：☆☆☆　グラビデ：☆☆☆　ホーリー：☆☆☆

コンボ有効率 25%　状態異常攻撃 火／氷／気

リザードマンキング攻撃パターン

距離に合わせて攻撃を選択

[近距離攻撃]

盾乱舞
のけぞり効果

身体をコマのように回転させ、盾で周囲にいるキャラクターを殴って吹き飛ばす。防御は不可能。

パイルバンカー
のけぞり効果

盾に仕込まれたヤリを射出。射程が短く、さほど怖い攻撃ではないが、防御はできないので注意。

[遠距離攻撃]

アイアンボルト
—

構えた右腕から、扇状に5本の矢を打ち出す。うまく矢と矢の間に入り込んで避けよう。

仕掛け スイッチ ▶ノコギリ

右下と左上のスイッチに乗ると、地面をノコギリが這う。敵味方に関係なくダメージが。

▶弱点

ブリザド系の魔法や魔法剣で勝負！

状態変化にはできないものの、ブリザド系やサンダー系の魔法ならば、比較的効率よくダメージを与えられる。効果範囲・威力ともに申し分ないブリザガ・サンダガがオススメだ。また、3人以上で行う魔法剣で大ダメージを狙うのもいい。

⬅ブリザガ・サンダガでサポートモンスターもまとめて攻撃。

▶要注意攻撃

クァールのファイアに気を付けろ

ファイアを食らうと、一定時間防御力が低下する。この状態でリザードマンキングの強烈な一撃を受ければ、戦闘不能に陥る危険もある。もしファイアを食らった場合は速やかにリザードマンキングから離れ、炎が消えるのを待とう。

⬅この状態で一発もらうと相当痛い。すぐに後退だ。

FOR SINGLE MODE

深追いしない性質を利用する

リザードマンキングは、こちらをあまり深追いしてこないという性質を利用しよう。接近して攻撃→ダメージを受けたら離れて回復→再び接近して攻撃、というシンプルな戦法が意外と有効だ。

⬅このくらいまで離れてしまえば追ってこない。

デーモンズ・コート精算時獲得アイテム

	出現条件	1人	2人	3人	4人	獲得アイテム
A	1周目	~102	~110	~125	~137	イカサマダイス はねつきぼうし バックラー チョコボポケット
B	1周目	103	111	126	138	しゅりけん ワンダーワンド ぎんぶちめがね ムーンペンダント
C	1周目	128	138	157	172	マンイーター キャンディリング ねずみのしっぽ チョコボポケット
	2周目	~102	~110	~125	~137	
D	1周目	160	173	197	216	ダブルハーケン りゅうのひげ きれいなうでわ ムーンペンダント
	2周目	103	111	126	138	
E	2周目	128	138	157	172	きょじんのこて ルーンのベル ワンダーバングル ムーンペンダント
	3周目	~102	~110	~125	~137	
F	2周目	160	173	197	216	オーガキラー ダークマター チョコボポケット オリハルコン
	3周目	103	111	126	138	
G	3周目	128	138	157	172	フレイムタン クリスナイフ ダイヤのこて おうのうろこ
H	3周目	160	173	197	216	アイスブランド あかいくつ イージスのたて ダイヤのたて

※精算時のアイテムは、1周目ではA～D、2周目はC～F、3周目はE～Hのいずれかが出現する。精算時のボーナスポイント（プレイヤー数別に記載）の合計が「出現条件」の数値を満たすと、そのアイテムが出現する可能性があるが、アイテムは条件を満たしたものの中からランダムで決定される（例：1周目でDの条件を満たすとA～Dの中から1/4の確率で出現。

2周目以降のボス戦　Change Attack

2、3周目▶2周目以降のファイアボルトに注意！

2周目からは、アイアンボルトがファイアボルトに変化する。当たると状態変化・火炎になり、防御力が低下する。その状態で、強力な盾乱舞やパイルバンカーなどを食らえばひとたまりもない。食らったらすぐに距離を取り、炎が消えるまで待とう。また3周目からは、氷結効果を持つアイスボルトまで加わる。

■風が生まれるという伝説を持つ洞窟

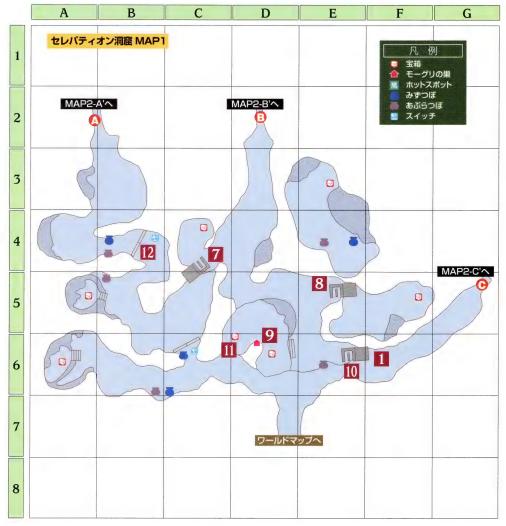
**神秘的なこの洞窟は、風が生まれる場所として古くから人々の間で語り継がれていた。
その場所は長きにわたって人に知られることはなく、それ故伝説の地とされていた――。
しかしあるときクラヴァットの民によって発見され、ミルラの雫を取るための整備がなされたことで、
伝説の洞窟は、今ではキャラバンの旅の要所となったのである。**

A B C D E F G
1 2 3 4 5 6 7 8

セレパティオン洞窟 MAP1

凡例
宝箱
モーグリの巣
ホットスポット
みずつぼ
あぶらつぼ
スイッチ

MAP2-A'へ
MAP2-B'へ
MAP2-C'へ
ワールドマップへ

A B C
1 7 8 9 10 11 12

異形の強敵が牙を剥く多層構造の迷宮

難敵が多数登場する上に、エレベーターを利用して下層へ降り、また上層へ戻るなどの手順を正確に踏んでいくことが要求される多層構造型のダンジョンである。

ただし、手順さえ間違えなければ、探索は比較的楽に進められる。

DUNGEON DATA

モンスター数	67～108体
宝箱の数	10個
モーグリの巣	MAP1／D-6
ボス	ケイブウォーム

ROUTE

AREA MAP1／F-6

1 最初に右へ進み、不可欠の魔法を手に入れろ

まずは入口から右へ進んでリザードマンとエレキクラゲ、そしてリザードマンメイジを倒そう。各モンスターからは、ブリザド、サンダー、ケアルの魔石が手に入る。これで、迷宮探索に最低限必要となる魔石がそろう。

そのまま道なりに進んでいくと、キラービーとブレイザビートルが出現する。キラービーにはグラビデ系、ブレイザビートルにはサンダー系の魔法が有効なので、魔法で相手の動きを抑えつつ武器攻撃でダメージを与えていくといい。片付けたらそのまま先へ進み 、MAP2の探索に向かおう。

⬆ブリザドとサンダーを合体させてグラビデに。有翼系モンスターとの戦いには欠かせない魔法だ。

BATTLE

AREA MAP2／G-7、G-5、F-6、C-6

2 3 4 5 相手に応じて攻撃方法を使い分ける

MAP2へ進むと、ステータス異常をひき起こす攻撃を使うモンスターが続々と登場する。すでに入手済みのブリザトとサンダーを有効活用しつつ、相手の特性に応じた攻撃を行うことが、ここでの戦いのカギとなる。

例えば、サハギンやギガース、コカトリスにはブリザドやサンダーが効かないので武器攻撃で攻め、エレキクラゲ相手にはブリザドをかけて凍らせてから武器で攻撃してダメージを与える——という具合。逆に、相手の特性を無視してやみくもに攻めても苦戦は必至だ。

なお、この辺りではクリアやレイズといった回復魔法も入手できるのでしっかり回収すること。

⬅武器攻撃が有効な相手には、積極的に必殺技を使おう。

⬅ステータス異常に陥ったら、早めにクリアで回復。

⬅ブリザドで凍らせた敵は武器で追い打ち。氷を武器で壊せば大ダメージを与えられる。

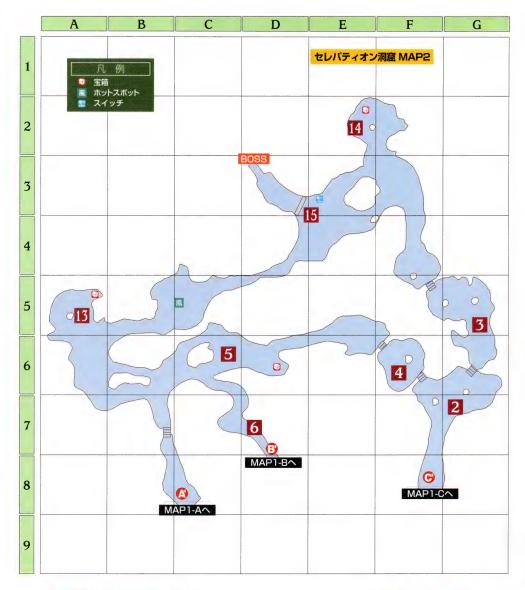
⬅石化されたら、十字ボタンを素早く上下左右に動かそう。

セレパティオン洞窟 MAP2

凡例
宝箱
ホットスポット
スイッチ

A B C D E F G
1 2 3 4 5 6 7 8 9

BOSS
14
15
13
5
6
4
3
2
MAP1-Aへ
MAP1-Bへ
MAP1-Cへ

ROUTE

AREA MAP2／D-7

6 一度戻ってまた来よう

このまま奥へ進むとボス・ケイブウォームの待つエリアにたどり着けるが、まだMAP1の探索すら満足に行っていない状況で奥へ進むのは得策ではない。何しろこの段階では、アーティファクトを1つも入手していないのだ。ここはまず、B'から一度MAP1へ戻るのが正解。この先の多層構造をうまく巡れば、またMAP2に戻って来られる。

⬆2度と来られないわけではない。お宝をゲットして戻ってこよう。

ROUTE

AREA MAP1／C-4、E-5

7 8 エレベーターで下層を探索

B' からMAP1に戻って少し進むと、ゴンドラのような仕掛けを見つけられる。これがMAP1の多層構造を行き来するためのエレベーターだ。7 では降りた先の上方向だけを、8 では上下方向の袋小路を探索したら、再びエレベーターを使って上層に戻ろう。

←ここの下方向へは後で来るので、今は無視してしまおう。

複雑なマップの相互関係を覚えておこう

この洞窟はマップ間のつながりに加えて多層構造部分があるなど、地形の相互関係が少々わかりにくい。しかし注意して見れば、造り自体はそれほど複雑ではないことに気付くはずだ。特に、エレベーターをうまく使うと探索はぐっと楽になる。

NOTICE

AREA MAP1／D-6

9 高台の影に隠れたモーグリの巣

能力値・HPとも高いギガースと、武器で攻撃するとしびれてしまうエレキクラゲが陣取る高台には2つの宝箱がある。しかし、この高台にあるのは難敵と宝箱だけではない。つい見落としがちだが、よく見ると下側の宝箱の横に木造りの階段があるのに気付くはず。実は、この階段の先にモーグリの巣が隠れているのだ。宝箱の中身を回収したら、忘れずに立ち寄ろう。

↑宝箱だけに注目していると、意外に気付きにくい場所にある。

ROUTE

AREA MAP1／E-6

10 ぐるりと回って今度は左へ

このエレベーターで下層に降りると、上方向にあるのが 8 のエレベーターで降りた先の下側に見えた広場なのがわかるだろう。一方、下方向に向かうとスタート地点の近くに出ることになる。これで、マップの大まかな構造はわかったはずだ。しかし、これでも洞窟探索はまだ半分といったところ。今度はスタート地点の左側へ向かい、残り半分の探索を行おう。

↑エレベーターで降りた先はスタート地点のすぐ間近。ちょっと意外？

はみ出し情報

昇り降りする先には必ず宝箱がある

ここまでの探索で、頭が少々こんがらがった人はいないだろうか？ 少し整理しておこう。ポイントは、B' から戻ったエリアは、MAP1のほかの場所よりも高いところにあるという点。ここからエレベーターを使って降りた先のエリアが、A' や C につながっている——という仕組みだ。ちなみに、7 のエレベーターで降りた先にある開かない扉は、この後すぐにその扉を逆方向から開くことになる。

また、MAP2から戻ってきた後はエレベーターで降りたり昇ったりを繰り返すことになるが、そうして行けるようになったところは隅々まで探索してみただろうか？ MAP1の中央エリアには、多数の宝箱がある。中には、絶対に取り逃せない貴重なお宝＝アーティファクトが入っているものもあるので、マップで宝箱の位置を確認しておこう。もし取り逃しているものがあれば、今のうちに引き返してでもお宝を入手しておくこと。

←貴重なアーティファクトが手に入る。

←レシピもキャラクターの能力向上に欠かせない。

ROUTE

AREA MAP1／C-6、B-4

11 12 扉の仕掛けは同時に叩こう

光る鍾乳石がぶら下がった仕掛け扉。これを開くには、3つの鍾乳石を同時に叩く必要がある。しかし、3つある房を1人で叩くのはまず不可能だ。2人以上でタイミングを合わせて武器攻撃を行おう。合体魔法を使うときのように、かけ声を出して攻撃するとタイミングを合わせやすい。この扉から先に進むと、探索もいよいよ後半戦だ。

←2人で呼吸を合わせて同時に叩けばOKだ。

ひとりのときは？

FOR SINGLE MODE

2つの房を同時に叩け！

シングルモードのときは仕掛けの光る房（？）が2つになっているので、これを同時に叩けばOK。2つの鍾乳石の間に立って武器攻撃を行えば、一挙に2つの鍾乳石を叩ける。

←シングルモードでは仕掛けが少々変わっている。

BATTLE

AREA MAP2／A-5、E-2

13 14 迫りくる魔物を蹴散らしてお宝を手に入れろ

再びMAP2に戻ってきたら、今度は道なりに左側へと進んでいこう。出現するのはこれまでに出てきたモンスターばかりだが、油断は禁物。P.171の2～5を参考に、相手に合わせて武器攻撃と各種魔法を使い分けよう。

なお、途中に置いてある宝箱からは能力値アップ系のアーティファクトが入手できる。

←3つめのアーティファクトはMAP2最左端の上方に。

ひとりのときは？

FOR SINGLE MODE

魔法を上手に使って敵を1体ずつ倒せ

シングルモードでは、タイプが異なる複数の敵との戦闘に苦戦することもあるはず。コマンドリストの入れ替えをこまめに行いつつ、ヒット＆アウェイ戦法を基本にしよう。

←最後のアーティファクトはマップ最上部にある。

ROUTE

AREA MAP2／D-3

15 最後の仕掛け扉をくぐり抜けて…

大きな泉のある広場の仕掛け扉——これがセレパティオン洞窟のボス、ケイブウォームが潜む場所へと続く扉だ。まずは、広場をはいかいしているコカトリスやエレキクラゲといったモンスターを片づけよう。コカトリスからはクリアの魔石が手に入る。

モンスターをすべて倒したら、仕掛け扉を開こう。開け方はMAP1にあった仕掛け扉と同じ。扉をくぐる前にはHPの回復を行い、コマンドリストやアイテムの確認をしておくこと。できれば各自のリストにフェニックスのおを入れておきたい。

↑いよいよケイブウォームと対決。決戦前に最終チェックをしておこう。

VS.BOSS!

AREA MAP2／D-3

ケイブウォーム

P.176

一度クリアした後は？ 2周目・3周目

2周目

手強い魔物が多数追加される

MAP1にはリザードマン（スピア）が6体、MAP2にはコカトリス1体、ソニックバット8体、ギガース5体と大幅にモンスターの数が増え、難易度も急上昇する。探索前にあらかじめ体力回復アイテムを多めに用意するなどして、万全の体制で臨みたい。

要注意モンスター リザードマン（スピア）（P.276）／コカトリス（P.265）／ソニックバット（P.270）／ギガース（P.263）

BATTLE

AREA MAP2／A-5、E-2、D-3

13 14 15 多数の敵をどうさばくかがポイント

混戦状態でヘタに攻撃魔法を使うと、狙った敵にうまく当たなかったり、意図しない合体魔法が発動といったことも起こりやすい。思い切って、使う魔法を対ソニックバット用のグラビデやケアル、クリア、レイズの回復魔法に絞ってしまうのも手だ。

←肉弾戦は体力勝負になる。こまめな回復を忘れずに！

3周目

リザードマンがメイスを持ってやってくる

MAP1のリザードマン10体のうち6体がリザードマン（メイス）となり、おまけにもう1体リザードマン（メイス）が追加される。HPはそれほどでもないものの、攻撃力が高いのがリザードマン系の特徴。真っ向からの打ち合いは分が悪いので、まずブリザド系の魔法で動きを封じ、凍っているところを武器攻撃で割ってダメージを与える——という戦い方を基本にしよう。

要注意モンスター リザードマン（メイス）（P.276）

入手アーティファクト

《セレパティオン洞窟》

1周目

- グリーンベレー T
- サンダーリング T B
- タマのすず T
- ドリル T
- ねじりはちまき T
- パワーリスト T B
- ひかりのじてん T
- マインゴーシュ T
- ムーンペンダント T B
- メイジマッシャー T B
- ワンダーワンド T
- あしゅら B
- オーガキラー B
- カイザーナックル B
- きれいなうでわ B
- ぎんぶちめがね B
- くまちゃん B
- チョコボポケット B
- バックラー B
- りゅうのひげ B
- ルーンのつえ B
- ルーンのベル B

2周目

- サンダーリング T B
- タマのすず T
- ちからだすき T
- トールハンマー T
- ねじりはちまき T B
- ネズミのしっぽ T
- パワーリスト T B
- フェアリーリング T
- マインゴーシュ T
- ムーンペンダント T B
- ルーンのベル T
- ワンダーワンド T
- カイザーナックル B
- きれいなうでわ B
- きんのかみかざり B
- くまちゃん B
- クリスナイフ B
- くろずきん B
- さすけのかたな B
- メイジマッシャー B
- ルーンのつえ B

3周目

- アルテマのしょ T
- オニオンソード T
- きんのかみかざり T B
- サンダーリング T B
- ちからだすき T
- チキンナイフ T
- トールハンマー T
- ネズミのしっぽ T
- フェアリーリング T
- マスカレイド T
- ルーンのベル T
- イカサマダイス B
- オーガキラー B
- クリスナイフ B
- くろずきん B
- けんじゃのつえ B
- さすけのかたな B
- ねじりはちまき B
- まもりのゆびわ B
- ムーンペンダント B
- ワンダーワンド B

M：モンスター T：宝箱 B：ボス

VS.BOSS!

ケイブウォーム

回風の生まれる洞窟に棲む巨大ミミズ

風の洞窟の奥深くに棲み着いた"それ"は、口から砂嵐のような息を吐き出すかと思えば、恐るべき吸引力で離れたものを引き寄せる、見るもおぞましい巨大なミミズだった――。

基本能力値			
HP	200	STR	7
IQ	5	VIT	5
コンボ有効率	2%	状態異常攻撃	スロ／のけぞり

耐性			
炎 ★★☆	冷 ★★★	雷 ★★☆	
スロ ★★★	スト ★★★	グラ ★★☆	ホリ ☆☆☆

▶ 基本攻略

サンドブレスを片側に集中させ逆側に回り込んで直接攻撃

出現位置から動かないケイブウォームは、ブリザド系の魔法を完全無効化し、そのほかの魔法にも耐性を持つため、武器による直接攻撃が主体となる。サンドブレスは、比較的ゆっくりと扇形に吐き出されるので、吐き出している最中に範囲外へ回り込んで攻撃するといい。また、離れると使ってくる吸い込みの最中はまったくの無防備状態のため、連携攻撃を叩き込むチャンスとなる。

Support Monster

エレキクラゲ

直接攻撃するとしびれてしまうので、サンダー以外の魔法で片付けよう。ベストの選択はブリザド。凍っている間に攻撃すれば、一撃で倒すことができる。

HP	12
STR	2
IQ	2
VIT	2

○	冷
×	雷

耐性			
炎：★☆☆	冷：☆☆☆	雷：★★★	スロウ：☆☆☆
ストップ：☆☆☆	グラビデ：☆☆☆	ホーリー：☆☆☆	
コンボ有効率	25%	状態異常攻撃	気／スタン

ケイブウォーム攻撃パターン

[近距離攻撃]

たたきつけ

のけぞり効果

その場でジャンプして、近付いた相手を風圧で吹き飛ばす攻撃。HPが半分ぐらいまで減ると使用してくる。

首降り

のけぞり効果

身体全体を左右に揺らす攻撃。効果範囲は狭く、よほど密着していない限り食らうことはない。

[中距離攻撃]

サンドブレス

前方へ向かって吐き出す砂まじりのブレス攻撃。攻撃範囲は比較的狭いが、盾による防御は不可能。

粘液

スロウ効果

高い位置にある口から、地上に向かって吐き出され液体。食らうと、スロウの効果で動きが鈍くなる。

サンドブレスで攻撃

[遠距離攻撃]

近距離で吹き飛ばし

吸い込み

サンドブレスの届かない場所にいると、この攻撃を仕掛けてくる。効果範囲は画面全体。ただし、吸い込む時間は比較的短く、ダメージも0。

吸い込みで引き付け

※2周目以降も攻撃パターンは変化なし

▶弱点

吸い込み中はやりたい放題？

回復したい場合は、サンドブレスの届かない中〜遠距離で行おう。サンドウォームは吸い込みを使ってくるが、この攻撃自体の攻撃力は0。ザコさえいなければ、吸い込み中はもっとも安全な時間となるのだ。もちろん、接近して攻撃するのもアリ。

←吸い込み中は攻撃もやりたい放題。終わるまで集中攻撃だ。

▶要注意攻撃

たたきつけのダメージは驚異的

魔法が効きにくいため、どうしても近付いての武器攻撃が主体となるが、その際はたたきつけに十分注意すること。サンドウォームが飛び上がったらすぐに離れないと、着地に巻き込まれて大ダメージを受けることになる。

←たたきつけのモーションが見えたら、すぐに下がろう。

ひとりのときは？

FOR SINGLE MODE
動き回ってサンドブレスの裏へ回れ！

シングルモードでも、サンドブレス中に回り込んでの武器攻撃――という戦法が有効だ。攻撃後、サンドウォームがこちらを向いたらいったん距離を取ろう。再びサンドブレスが来たら、範囲外へ回り込んで武器攻撃、吸い込みなら正面から近付いて武器攻撃をお見舞いしよう。

←ブレスを吐き出している間に必殺技を決めるのも効果がある。

ひとりのときは？

FOR SINGLE MODE
クリスタルケージで雷耐性をつけろ

クリスタルケージの属性を「風」にしておくと、エレキクラゲに攻撃したり、攻撃を受けても気絶しなくなる（ダメージ自体は通常と同じ）。状態変化さえ防げれば怖くない相手なので、これでかなり有利になる。

←雷に耐性のある装備品を身に付けておくのもいい。

セレパティオン洞窟精算時獲得アイテム

	出現条件	獲得アイテム
A	1周目 1人 ~157 2人 ~169 3人 ~192 4人 ~211	オーガキラー りゅうのひげ バックラー チョコボポケット
B	1周目 1人 158 2人 170 3人 193 4人 212	あしゅら ルーンのベル ぎんぶちめがね サンダーリング
C	1周目 1人 197 2人 212 3人 241 4人 265 2周目 1人 ~157 2人 ~169 3人 ~192 4人 ~211	カイザーナックル メイジマッシャー きれいなうでわ ムーンペンダント
D	1周目 1人 246 2人 266 3人 302 4人 332 2周目 1人 158 2人 170 3人 193 4人 212	パワーリスト ルーンのつえ くまちゃん サンダーリング
E	2周目 1人 197 2人 212 3人 241 4人 265 3周目 1人 ~157 2人 ~169 3人 ~192 4人 ~211	さすけのかたな クリスナイフ くろずきん ダイヤのよろい
F	2周目 1人 246 2人 266 3人 302 4人 332 3周目 1人 158 2人 170 3人 193 4人 212	ねじりはちまき きんのかみかざり ムーンペンダント オリハルコン
G	3周目 1人 197 2人 212 3人 241 4人 265	イカサマダイス けんじゃのつえ サンダーリング かぜのけっしょう
H	3周目 1人 246 2人 266 3人 302 4人 332	オーガキラー ワンダーワンド だいちのよろい まもりのゆびわ

※精算時のアイテムは、1周目ではA〜D、2周目はC〜F、3周目はE〜Hのいずれかが出現する。精算時のボーナスポイント（プレイヤー数別に記載）の合計が「出現条件」の数値を満たすと、そのアイテムが出現する可能性があるが、アイテムは条件を満たしたものの中からランダムで決定される（例：1周目でDの条件を満たすとA〜Dの中から1/4の確率で出現。

Kilanda Islands

キランダ諸島

煮えたぎる大地の熱が、キャラバンを攻め苛む

南海に浮かぶキランダ諸島は、活火山帯であるからなのか人が住む村などはない。しかしその昔リルティが火山の熱を使って武器を作っていたこともあってか船着き場が置かれており、キャラバンの旅が4年目を迎えて以降に訪れることができる。

キランダ火山

それほどの広さはないものの、地熱を利用した仕掛けや強力な魔物の存在がキャラバンの行く手を阻んでくる。

ほかでは採れない珍しいアイテム「キランダのいおう」も入手できる。

P.179

船着き場

船着き場といっても特別な整備はなされておらず、単なる岩場に接岸しているだけだ。おまけに火山に直結している。なお、キランダ火山のみ、帰りの料金込みの運賃になっている。

キランダ諸島

キランダ火山

◻魔獣の群れがうごめく灼熱の大地

諸島の名を戴いた南洋の活火山には、かつてリルティがしばしば訪れていたという。
まだ製鉄の技術を持っていなかった頃、彼らはわざわざこの島まで出向き、
鉄を溶かして武具を作っていたのだ——何とも“熱い”リルティ族らしいエピソードである。
そして、その鉄に対する情熱が、灼熱の迷宮に潜む鉄巨人に姿を変えたのだといわれている。

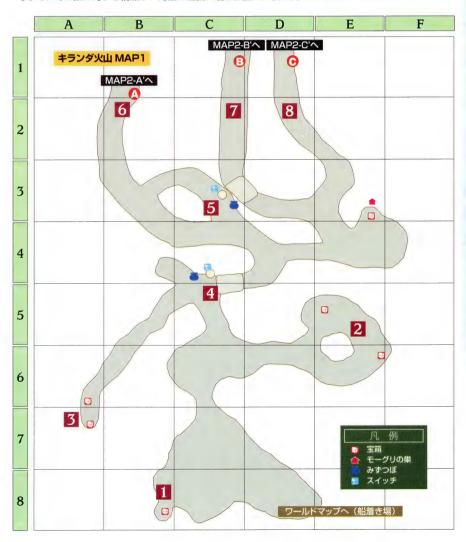
A B C D E F
1 2 3 4 5 6 7 8

キランダ火山 MAP1

MAP2-A'へ　A
MAP2-B'へ　B
MAP2-C'へ　C

1 2 3 4 5 6 7 8

ワールドマップへ（船着き場）

凡　例
宝箱
モーグリの巣
みずつぼ
スイッチ

ひしめく魔物と不思議な仕掛け

マップがさほど広くない割に魔物の数が多く、みずつぼを使った昇降床の仕掛けなどもある。難易度はそこそこ高い。また、アーティファクトはすべてMAP2に出現するモンスターが隠し持っている。

DUNGEON DATA

モンスター数	40〜65体
宝箱の数	9個
モーグリの巣	MAP1／E-3
ボス	鉄巨人

NOTICE

AREA MAP1／B-8、E-5、A-7

1 2 3 まずは宝箱の中身を回収

スタート地点のすぐ左にある宝箱はこのキランダ火山で唯一、魔石を入手できる宝箱。中身はケアルか攻撃魔法だ。そこから上にいってすぐ右の広場にある2つの宝箱からはレシピが入手できるが、運が悪いと2つともカラの場合も……。左の袋小路にもレシピの入った宝箱が2つある。

⬆魔石はファイア、ブリザド、サンダー、ケアルのいずれか。冷気に弱い敵が多いのでブリザトが欲しい。

⬆右の広場に置いてある宝箱2つからは、50%の確率でアイテムが手に入る。中身はアクセサリーのレシピだ。

ROUTE

AREA MAP1／C-5、C-3

4 5 みずつぼを炎の中に放り込め

モンスターを倒しつつ奥へと進んでいくと、床が沈んで進めなくなっているところに突き当たる。手前には炎が燃え盛る穴があり、その傍らにはみずつぼが。実は、この床は、炎の穴にみずつぼを放り込むと蒸気で床が持ち上がって先へ進めるようになる。

⬅実は、投げ入れるのに失敗しても先へは進める。

みずつぼを使わなくても通行可能

実はここの仕掛けは、急ぐ場合にのみみずつぼを投げ入れればいい。というのも一定時間が経過すると、自動的に床が持ち上がるようになっているからだ。みずつぼの投げ入れを失敗しても、少しの間待つと自動的に床が上昇してくるので心配は無用だ。

ROUTE

AREA MAP1／B-2、C-2、D-2

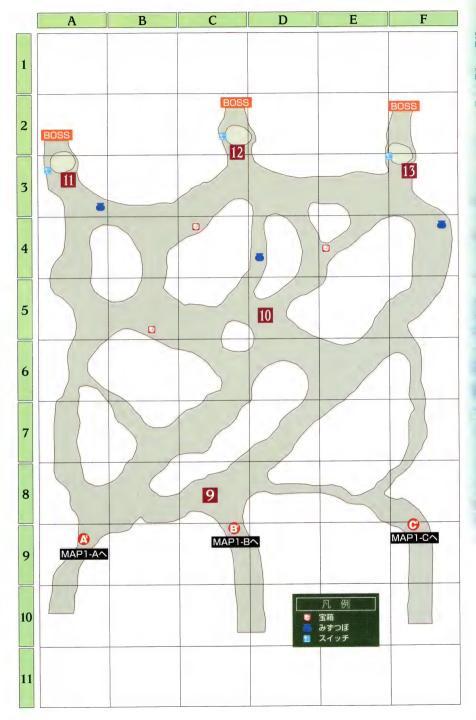
6 7 8 どのルートを通ればいい？

MAP2へ向かうルートは全部で3つ。一見すると、どのルートを進んでも大差ないように思えるが、実はここでのルート選択によってはボス戦が少しだけ有利になる。では、どのルートを通ればいいのかというと、正解は3つある通路のうちの真ん中、Ⓑだ。詳細はP.182の9で解説している。

具体的な進行ルートとしては、MAP1右端にあるモーグリの巣に立ち寄った後、Ⓑへ向かえばいいだろう。なお、シングルモードではモーグリの巣であらかじめモグの毛をカットしておこう。そうすることでモグが暑さに強くなり、ケージを持たせても疲れにくくなるのだ。

⬆効率良く探索を進めるなら、真ん中のⒷを通ってMAP2へ向かうのがベストな選択だ。

A
B
C
D
E
F
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
BOSS
BOSS
BOSS
11
12
13
10
9
MAP1-Aへ
MAP1-Bへ
MAP1-Cへ
凡　例
宝箱
みずつぼ
スイッチ

NOTICE

AREA MAP2／C-8

9 大きな刀を持ったゴブリンの正体は？

MAP2に入ると目につくのが、キャラバンを待ち受けるオーガやクァールたちの間を縫うようにして、巨大な刀を運ぶゴブリンの姿。実はこのゴブリン、火山の奥に潜むこのダンジョンのボス「鉄巨人」の武器を運んでいるのだ。何としても阻止すべきだろう。

←無防備な後ろ姿を晒すゴブリンを攻撃すると……。

One Point

ゴブリンを攻撃するとこの先の展開が変化

P.180でⒷに進むことを正解としたのは、この、刀を運ぶゴブリンをもっとも攻撃しやすい位置に出るため。1回だけ攻撃をヒットさせれば、運んでいた刀を放り出して逃げ出してしまう。これで、ボス戦が少しだけ楽になるのだ。「鉄巨人」の刀を使った攻撃は近距離・遠距離の両方をカバーし、破壊力も抜群。残念ながら、刀による攻撃を完全に封じられるわけではないが、使う刀の数を減らせるのだ。

BATTLE

AREA MAP2／D-5

10 肉迫するモンスターの群れを撃破しろ！

MAP2にはHP・攻撃力ともケタ外れのオーガや、飛行タイプのファイアアーリマン、動きが素早く遠距離・近距離両方の攻撃をこなすクァールと、難敵が次々と登場する。比較的HPの低いクァールから片付け、ファイアアーリマンはグラビデで無力化させて攻撃、オーガはサンダーで痺れさせた後に集中攻撃で片付けてしまおう。

←敵の種類は比較的少ない。それぞれの弱点を覚えよう。

ひとりのときは？

FOR SINGLE MODE

攻撃方法を使い分けて戦う

難敵ぞろいだけに、モンスターに合わせた戦法をとろう。オーガは、接近戦で一気に倒してもいい。連続技を3発目まで当てると1/4の確率でのけぞらせることができるので、HPに余裕があればごり押しも可能だ。

←接近戦を挑むときは、HPの残量に気を配ること。

ROUTE

AREA MAP2／A-3、C-3、F-3

11 12 13 ここにもみずつぼ仕掛けの床があるが…

ここの仕掛けも、一定時間が経過すると自動的に作動する。MAP2全体を回っていれば、このあたりに来る頃には床が上がって奥へ進めるようになっているはずだ。なので、この仕掛けは使わなくてもOK。マップ内をくまなく探索し、敵を倒してアイテムやお金を集めておこう。

←ここはつぼの投げ入れが難しい。放っておいたほうが楽。

はみ出し情報

アーティファクトはどこにある？

キランダ火山のアーティファクトは、すべてMAP2のモンスターが隠し持っている。3つはオーガが、残り1つはファイアアーリマンが持っているので、見かけたら必ず倒して4つすべて手に入れよう。ちなみに、MAP2／D-5にいるオーガからは、魔石なしでファイアが使える貴重な「ファイアリング」が手に入ることもある。

VS.BOSS! 鉄巨人

AREA MAP2／A-2、C-2、F-2

P.184

はみ出し情報

ボスを倒したらどこへ行く？

火山の頂上に待ち受けるボスを倒してミルラの雫を手に入れると、舟守のトリスタンがどこへ行くか聞いてくる。初めてキランダ火山に来られる4年目の段階では、ジェゴン川の東岸か西岸のどちらかを選ぶことになるが、ここは迷わず東岸へ向かいたい。というのも、ファム大平原の先にあるレベナ平野に向かうなら、キノコの森でクリスタルケージの属性を水へ変更する必要があるからだ（4年目のファム大平原～レベナ平野間の瘴気ストリームは水）。もちろん、ここに初めて来たのが4年目以降であればこの限りではない。

⬆行ったり来たりしていては船賃もバカにならない。無駄な出費は抑えるのが賢いやり方だ。

一度クリアした後は？ 2周目

2 周目

入手できるアイテムがグレードアップ！

2～3周目はモンスターの変更・追加こそないが、入手できるアイテムがかなり豪華になる。中でも、レシピの「ダイヤのよろい」や素材「いにしえのひやく」などは、装備の充実を図るのに欠かせないアイテムだ。

また、MAP2／D-3の宝箱から「キランダのいおう」が出現する確率も、2周目は75%、3周目なら100%となる。このアイテムをトリスタンに渡すと、直後から船賃が2割引となるという特典がある。

入手アーティファクト

《 キランダ火山 》

1周目

えんげつりんMB
きょじんのこてM
くろずきんM
けんじゃのつえM
タマのすずMB
ノアのリュートM
バックラーM
パワーリストMB
ファイアリングMB
フェアリーリングM
フレイムタンM
ムーンペンダントMB
きばのおまもりB
ぎんのうでわB
グリーンベレーB
クリスナイフB
スターペンダントB
ドリルB
ひかりのじてんB
マインゴーシュB

2周目

あかいくつMB
えんげつりんM
きょじんのこてM
クリスナイフM
くろずきんM
けんじゃのつえM
ちからだすきM
チキンナイフMB
ねじりはちまきM
ノアのリュートM
ファイアリングMB
ムーンペンダントM
きばのおまもりB
ぎんのうでわB
グリーンベレーB
スターペンダントB
タマのすずB
トールハンマーB
ドリルB
フレイムタンB
マインゴーシュB
メイジスタッフB

3周目

あかいくつMB
オニオンソードM
きんのかみかざりM
くまちゃんM
クリスナイフM
スターペンダントMB
ちからだすきM
チキンナイフMB
ねじりはちまきMB
ファイアリングMB
マスカレイドM
ムーンペンダントM
ワンダーワンドMB
トールハンマーB
フレイムタンB
マインゴーシュB
マサムネB
メイジスタッフB
ルーンのベルB

M：モンスター T：宝箱 B：ボス

VS.BOSS!

鉄巨人

回巨大な剣を軽々と扱う鉄鎧の狂戦士

かつてこの地で鉄を打ち、武具を作っていたというリルティの思いが姿を成したという鉄巨人。巨大な剣を振るって襲い来るその姿は、武器への歪んだ妄執を現したものなのかも知れない。

基本能力値			
HP	200	STR	7
IQ	6	VIT	5

コンボ有効率 2%　状態異常攻撃 スタ／のけぞり

耐性			
炎 ✱✱✱	冷 ✱✱✱	雷 ✱✱✱	
スロ ✱✱✱	スト ✱✱✱	グラ ✱✱✱	ホリ ✱✱✱

▶基本攻略

前衛は直接攻撃に後衛はサポートに徹する

ここへ来る前に剣を運んでいたゴブリンを攻撃していれば、鉄巨人が使う剣のストックを減らせる。戦闘では、フィールド上にある火口とみずつぼを使った仕掛けの活用、そしてパーティの役割分担がポイントとなる。前衛は鉄巨人の左右後方に回り込んでの武器攻撃に専念し、仕掛けの作動は後衛が魔法による攻撃や回復と併せて行うといい。

Support Monster

ゴブリンメイジ

ファイアを使ってくるが、地面の色の関係でターゲットリングが見にくい。耐性を持たないファイア系・サンダー系の魔法と武器攻撃を併用して片付けよう。

HP	15
STR	2
IQ	6
VIT	4

○	炎／雷
×	—

耐性			
炎：✱✱✱	冷：✱✱✱	雷：✱✱✱	スロウ：✱✱✱
スロウ：✱✱✱	スト：✱✱✱	グラ：✱✱✱	ホリ：✱✱✱

コンボ有効率 25%　状態異常攻撃 火／氷／気／スロ

鉄巨人攻撃パターン

距離に合わせて攻撃を選択

剣を持っている

[遠距離攻撃]

ソニックブーム

スタン効果

剣を横に薙いで発生させる波動攻撃。効果は、キャラクターに当たるまで持続する。

[近距離攻撃]

縦斬り

振りかぶっての縦斬りでモーションは大きめ。何度も床に当たると剣が壊れる。特に壁に当たると壊れやすい。

横なぎ払い

のけぞり効果

モーションは大きいが、斬る動作は速い。すぐに避けないと、大ダメージは必至だ。

剣を持っていない

[遠距離攻撃]

ショルダータックル

のけぞり効果

剣を失ったときに出す遠距離からの突進攻撃。避けやすいが、防御はできないので注意。

[近距離攻撃]

フィストボム

スタン効果

ジャンプして両手を地面に叩きつける。ジャンプしたらすぐ離れよう。

▶弱点

みずつぼを使ってワナを仕掛けよう

点在する火口にみずつぼを放り込むと、水蒸気が吹き上げる。水蒸気は当たると敵味方を問わずダメージを食らうので、鉄巨人が近付いたらみずつぼを放り込み、素早く横へ逃げよう。この時、絶対に火口の前は横切らないこと。

←水蒸気に当たると、HPが十分でも即戦闘不能に。

▶要注意攻撃

剣の攻撃には要注意！

剣攻撃は徹底的に避けること！　攻撃力の高さが尋常でなく、こちらの防御力にもよるが、一撃でハート4つ分のダメージを受けることも。モーションで次に来る攻撃を判別し、当たらない場所へ逃げよう。避けたら前衛はすぐに接近して攻撃だ。

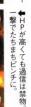
←HPが高くても過信は禁物。一撃でたちまちピンチに。

ひとりのときは？ FOR SINGLE MODE

物理攻撃をメインに攻める

基本的には逃げが主体。鉄巨人には魔法攻撃が効きづらいので、攻撃の隙を突いてアタックしていこう。時間はかかるが、剣がすべて壊れるまで逃げ回るのも手だ。

←見切りやすいショルダータックルを誘うのも手だ。

キランダ火山精算時獲得アイテム

	出現条件					獲得アイテム
A	1周目	1人 ~101	2人 ~109	3人 ~124	4人 ~136	えんげつりん ひかりのじてん ドリル ムーンペンダント
B	1周目	1人 102	2人 110	3人 125	4人 137	パワーリスト クリスナイフ ドリル スターペンダント
C	1周目	1人 127	2人 137	3人 156	4人 171	グリーンベレー ぎんのうでわ マインゴーシュ ファイアリング
	2周目	1人 ~101	2人 ~109	3人 ~124	4人 ~136	
D	1周目	1人 159	2人 172	3人 195	4人 214	きばのおまもり タマのすず ドリル ファイアリング
	2周目	1人 102	2人 110	3人 125	4人 137	
E	2周目	1人 127	2人 137	3人 156	4人 171	トールハンマー あかいくつ チキンナイフ スターペンダント
	3周目	1人 ~101	2人 ~109	3人 ~124	4人 ~136	
F	2周目	1人 159	2人 172	3人 195	4人 214	フレイムタン メイジスタッフ ファイアリング オリハルコン
	3周目	1人 102	2人 110	3人 125	4人 137	
G	3周目	1人 127	2人 137	3人 156	4人 171	ねじりはちまき ワンダーワンド でんせつのぶき レッドアイ
H	3周目	1人 159	2人 172	3人 195	4人 214	マサムネ ルーンのベル マインゴーシュ てんかいのぶき

※精算時のアイテムは、1周目ではA～D、2周目はC～F、3周目はE～Hのいずれかが出現する。精算時のボーナスポイント（プレイヤー数別に記載）の合計が「出現条件」の数値を満たすと、そのアイテムが出現する可能性があるが、アイテムは条件を満たしたものの中からランダムで決定される（例：1周目でDの条件を満たすとA～Dの中から1/4の確率で出現。

2周目以降のボス戦　Change Attack

2、3周目▶範囲の広いグラビティサイクロンに注意

剣を持たない状態で繰り出すグラビティサイクロンは効果範囲が広く、防御も不可能という厄介な攻撃。ボスのステータスが上がる2、3周目ではなおさらだ。鉄巨人は剣の有無に関わらず、近距離・遠距離両方の攻撃を使ってくるため、モーションで瞬時に攻撃を判断して避ける――という技術を要求される。

隕石の落下以前は、世界最大の都市だったというが——。崩壊後は邪悪な魔物たちが棲み着き、さながら魔界都市とでもいうべき姿へとその様を変容させている。

P.198

瘴気ストリーム

　通常の属性では通過することのできない、特殊な瘴気ストリーム。ライナリー砂漠の謎を解き明かして、クリスタルケージの属性を"？"にすることで通過できるようになる。

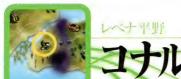
Rebena Plains

レベナ平野

2つの無気味な迷宮を抱く寂寞たる地

　ジェゴン川西岸から瘴気ストリームを1つ越えると、もうそこは人の生活圏とは異なる様相を呈する。邪悪な怨念が支配する魔の廃都レベナ・テ・ラと、瘴気漂うコナル・クルハ湿原という、ベテランキャラバンですら敬遠したくなるような2つの難所が冒険者を待ち受ける——。

瘴気ストリーム
4年目：水
5年目：火
6年目：風
7年目：土
※以下くり返し。
コナル・クルハ湿原
瘴気を含んだ沼に覆われたこの大湿原には、かつて古代セルキーが訪れたという伝承もある。恐ろしく広大な上に凶悪な魔物が数多く巣くう、未開の大迷宮とでもいうべき存在だ。
P.188

レベナ平野

Conall Curach

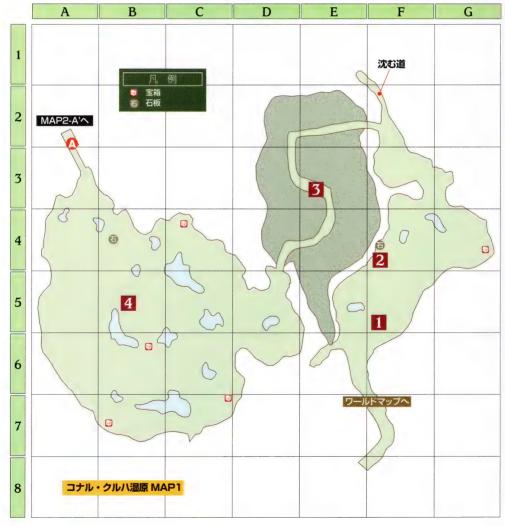
コナル・クルハ湿原

回広大な湿原に果てしなく続く道を行く

さいはての地——太古にセルキーの祖先が訪れたという言い伝えが残るコナル・クルハ湿原の別名だ。
沼から絶え間なく溢れ出る瘴気はおよそ人が耐えられるものではなく、
クリスタルケージに守られたキャラバンでさえ、この地には滅多に近寄らないという。
はたして古代セルキーたちは、何を求めてこの不浄の湿原に足を踏み入れたのだろう……。

凡例
宝箱
石板

MAP2-A'へ
沈む道
ワールドマップへ

コナル・クルハ湿原 MAP1

手強いモンスターが潜む 瘴気の沼に覆われたさいはての地

基本的には一本道をひたすら進むだけなのだが、待ち受けているモンスターの数が半端ではない。加えて広大なマップが3面あるため、全ダンジョン屈指の長丁場となる。こちらに気付かない敵とは戦わずに済ませるのも1つの手だ。

DUNGEON DATA

モンスター数	127～142体
宝箱の数	22個
モーグリの巣	MAP2／D-6
ボス	ドラゴンゾンビ

BATTLE

AREA MAP1／F-5

1 スノームーを倒してケアルを入手

スタート地点から進むとすぐに向かって右側からスノームーが向かってくるが、こいつを倒せばケアルが入手できる。ここでの探索は先が長く、HPの消耗もこれまで以上に激しくなるので、さっそく回復担当キャラクターのコマンドリストにセットしておこう。

←MAP1でケアルを入手できる唯一のチャンスだ。

NOTICE

AREA MAP1／F-4

2 先人が残した石板には…

まるで誰かの存在を示すかのように置かれた石板。調べてみると古代セルキーの文字で書かれている。キャラバンの中にセルキーがいれば、この未開の湿原に道を切り開いた偉大なる先人たちの悲壮な意志を感じ取ることができるだろう。なお、石板は全部で4ヵ所に存在する。

←石板斜め後方のスノームーはフェニックスのおを持つ。

ROUTE

AREA MAP1／E-3

3 一本道に待ち受けるアイスボム

古代セルキーたちが“あとから来る者”のために設えた板張りの道を進んでいくと、まるで行く手を阻むかのようにアイスボムが陣取っている。発動に時間がかかる攻撃しか使わないためさほど怖くはないが、最後の自爆に巻き込まれないよう注意。武器攻撃で倒した場合は素早く距離を取ろう。

←3体のアイスボム。1体目を倒すとブリザドの魔石が。

BATTLE

AREA MAP1／B-5

4 モンスターの不意打ちに要注意

サンダーボムやマジックプラントのほか、サハギンやスノームーなど、潜んでいる場所に近付くと姿を現す魔物が出現。スノームー以外はすべて魔法を使ってくるため、近くの敵に対処しているところを、遠くから魔法で狙われることも多い。敵のターゲットリングの動きをよく見て避けよう。

←戦っている敵だけでなく、自分の足下にも注意。

ひとりのときは？

FOR SINGLE MODE

敵を引き付けて隙を狙おう

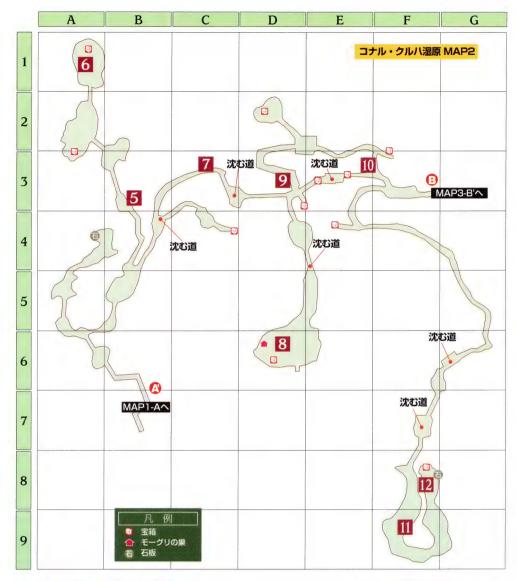
魔法を使う敵との戦闘では、ターゲットリングをわざと出させてから退避し、相手の魔法詠唱中に攻撃を行うのが鉄則。多数の敵が出たときもこれは同じだ。うまく敵の注意を引きつけ、強力な合体魔法でダメージを与えよう。

コナル・クルハ湿原 MAP2

	A	B	C	D	E	F	G
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							

沈む道
MAP3-B'へ
MAP1-Aへ

凡例
宝箱
モーグリの巣
石板

ROUTE

AREA MAP2／B-3

5 デーモンズ・コートでの苦労が報われる

これまでにデーモンズ・コートを2度訪れ、かつ2度とも丸太橋上のボムを倒してクリアしていない場合は、残念ながらここから先に進むことはできない（P.166）。実は、あの場所で吹き飛んだ丸太はここへ流れ着き、橋の役目を果たしてくれているのだ。なお、この先にはとんでもなくやっかいな敵――サハギンロードと、リルティ専用のレアなレシピが待っている。

↑よく見ると、ほかの木とは異なる、見覚えのある丸太が紛れ込んでいる。

BATTLE

AREA MAP2／A-1

6 強敵・サハギンロードとストーンサハギン

行き止まりに近付いたところで黒いサハギン――サハギンロードが出現する。氷結系の魔法に弱いので、ブリザド系の魔法で動きを止めてから攻撃するといい。

先へ進むと今度は4体のストーンサハギンが。通常の攻撃魔法は効果がないので、グラビデで対処しよう。

←サハギンロードには、スロウやストップも有効だ。

FOR SINGLE MODE

ひとりのときは？

魔法と武器の併用で着実にストーンサハギンを倒す

たった1人で4体のストーンサハギンを相手にするのは相当きつい。あせらず1体に狙いを定めて集中的に攻撃していこう。もちろん、グラビデは必須となる。

BATTLE

AREA MAP2／C-3

7 一本道には危険がいっぱい

左側の枝道から戻り、右方向へ進んでいくとモンスターの一群が道をふさいでいる。しかもすべて魔法（魔法効果を持つ特殊攻撃を含む）を使うヤツばかりだ。ただし、魔法が効きやすかったりHPが低かったりと比較的戦いやすいので、無視して進むよりは倒してしまおう。

←プリンのブレスにはスロウの効果が。浴びないように。

NOTICE

AREA MAP2／D-6

8 モーグリの巣は木の陰にある

マップを見ると分かることだが、この湿原では基本的に「枝道の先には何かある」と思っていいだろう。モーグリの巣も例外ではなく、こんなに辺ぴで、そのくせ手強いモンスターが山ほどいる場所にある。敵をすべて片付けたら、木の上側に進んで巣に立ち寄っておこう。

←宝箱を取って満足していると見落としやすい。

BATTLE

AREA MAP2／D-3、E-3

9 10 回廊にひしめくモンスター

この回廊状になっている狭い場所にもモンスターがひしめいている。パーティが3～4人の場合は、敵の攻撃をかわしきれなくなることもあるはずだ。HPやステータス異常は早めに回復しよう。また、混戦必至なので、誤って出すつもりのない合体魔法を出したりしないよう、意志疎通は確実に。

←回復役のキャラクターを決めておくのもいい。

はみ出し情報

MAP2に集中したアーティファクトを取り逃がすな

前述のとおり、この湿原では重要なものほど端のほうに置かれている――という傾向がある。宝箱も至るところに散らばっており、特にアーティファクトが入った宝箱は、そのすべてがこのMAP2に点在している。ちなみに、MAP2にある宝箱は全部で11個。巻末のマップを参考に、すべて回収しよう。

BATTLE

AREA MAP2／F-9

11 脅威の有翼系モンスター・アバドン出現

MAP2最長の枝道の先には、ケタ外れの巨体を誇るアバドンがいる。有翼タイプモンスターの常としてグラビデが有効だが、HPが高いため、1回グラビデをかけてもこちらが攻撃しているうちに飛行能力を取り戻してしまう。再び飛行し始めたら、即座にグラビデで地面に落とそう。

←スロウやストップの魔法を使うのも効果的だ。

NOTICE

AREA MAP2／F-8

12 4つめのアーティファクトと石板

3体のアバドンを倒した先には、古代セルキーの残した石版とアーティファクトが眠る宝箱が。“あとから来る者”を導くはずの石板がこんな脇道の先にあるとは、古代のセルキーもかなり迷走したのだろう。この宝箱からは3/4の確率で、HPの最大値が増えるスターペンダントが手に入る。

←残る1／4の確率でレアアイテム、ケアルリングが。

BATTLE

AREA MAP3／A-9

13 数々の強敵がキャラバンを待つ

MAP3に入ると、ストーンサハギンやベヒーモスといった、HP・攻撃力ともに高い魔物たちの出迎えを受けることになる。ストーンサハギンは、グラビデの耐性レベルが0なので、一気にHPを半分にできる。グラビデをかけたら、武器攻撃でダメージを与えよう。

←強敵ぞろいのこの場所では、むやみな突進は危険だ。

One Point

ベヒーモスには“待ち構え戦法”で立ち向かえ

高いHPに加えて絶大な攻撃力を誇るベヒーモスに真っ向勝負を挑むのは無謀。いったん距離を取り、近寄ってくるところに必殺技や、スロウ、ストップ、ホーリーといった、耐性を持たない魔法で対処しよう。いわば“待ち構え戦法”だ。

ひとりのときは?

FOR SINGLE MODE

敵を倒す順序を考えよう

120体以上のモンスターが出現するダンジョンだけに、シングルモードの難易度はかなり高い。さらに、厄介な敵が多いため、ちょっとしたミスで戦闘不能に陥ることも──。HPの少ない敵を優先的に倒し、モンスターに包囲される危険性を少しでも減らすようにしよう。コマンドリストに必ずフェニックスのおをセットしてくことも忘れずに。

←ヒット&アウェイと待ち構え戦法で戦おう。

はみ出し情報

石板に込められたセルキーの悲願

MAP3に入るとすぐ見つかる石板で、古代セルキーの導きは終わり。そこに刻まれた言葉からは無念の深さがひしひしと伝わってくる。この先キャラバンは、セルキーだけが暮らすルダの村（P.208）を訪れるが、そこははたして古代セルキーたちが望んだ「セルキーがセルキーらしく暮らせる地」なのだろうか──。

←ここから先は、先人の導きのない未開の地だ。

BATTLE

AREA MAP3／B-8

14 厄介な魔物がさらに出てくる

ベヒーモスやストーンサハギンを倒すと、今度は厄介なゴーストが出現する。しかも、沈む道の近くという悪条件下なのだ。まずホーリーで実体化させた後は、苦手としているサンダー系の魔法や魔法剣で攻めよう。ホーリーの効果が切れたら、再度ホーリーをかけることも忘れずに。また、沈む道での集団戦は絶対に避けること。余計なダメージを受けることになり、下手をすると全滅の危険すらある。

⬆実体化してない状態だと、ほとんどダメージを与えられない。まずはホーリーだ。

ROUTE

AREA MAP3／C-7、D-7

15 ズブズブ沈む道は急いで通り抜けろ

イカダ状の道は、大きさによっては2人乗っただけでも沈み、沼の瘴気でダメージを受けてしまう。これまでの行程では、沈む道の近くにモンスターが出てくる場所はなかったが、MAP3に入ると沈む道の近くで戦闘になることも多い。くれぐれも、1つのイカダに大勢で乗らないように。

⬅ダメージを受けないよう、急いで移動しよう。

BATTLE

AREA MAP3／D-5

16 苦戦必至！　ベヒーモスとダークプリン

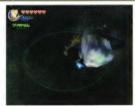
ベヒーモスとダークプリンがうろついている湿原では、武器攻撃担当と魔法担当の役割を明確にしておきたい。魔法担当は、ホーリーとケアルを中心に使っていこう。実体化させたダークプリンには炎系の攻撃が効きやすいので、コマンドリストにファイアを組み込んでおくといい。攻撃魔法が効きにくいベヒーモスには、武器攻撃でダメージを与えよう。

⬅HPに余裕があれば全員の集中攻撃で倒すのもアリ。

ひとりのときは？

FOR SINGLE MODE

敵の弱点をついて効率よく戦おう

ベヒーモスとの戦闘では、近くにヘルプラントが出現する。片方に攻撃をしかけると、両方から攻撃されるので苦戦は必至だ。まずはブリザド系の攻撃でベヒーモスの動きを止め、その隙にヘルプラントをファイラなどで攻撃する——という戦法が効果的。もし、コマンドリストの余裕がない場合は、こまめにメニューを開いてリストをセットし直そう。

⬅まずはブリザド系の攻撃でベヒーモスの動きを止める。

はみ出し情報

散らばった宝箱をどう集めるか？

MAP3の宝箱は、6つ中4つが武器や防具のレシピ。あとの2つはフェニックスのおだ。特にマップ前半は、かなり意地悪な位置に置かれた宝箱も多いので、マップでチェックしておこう。

ただしこのMAP3で入手できるレシピは、ミスリル系の装備品など、これまでの旅で入手できるものがほとんど（1周目）。とりあえずクリアするだけなら宝箱は無視して進み、レアなレシピが出やすい2〜3周目に狙いを定めるのも1つの手だ。

⬆宝箱からは状態変化に耐性を持つ防具のレシピが手に入ることも。

ROUTE

AREA MAP3／E-3

17 出口を囲まれた沈む道を越えろ

ここを越せば、ついにこの湿原のボス・ドラゴンゾンビの元にたどり着く。しかしそこへ通じる道にはマジックプラントの姿が。足場のイカダは2人までなら問題はないが、4人で乗ってしまうと沼の瘴気でダメージを受けてしまう。速攻でマジックプラントを倒し、先へ進もう。

←マジックプラントは攻撃魔法に耐性が。武器攻撃が有効。

VS.BOSS! ドラゴンゾンビ

AREA MAP3／F-2

P.196

一度クリアした後は？ 2周目・3周目

2周目

まったく変化はないのだが…

敵の追加や変更はないが、元々の難易度が高いので決して楽ではない。体力回復アイテムや「フェニックスのお」は可能な限りたくさん用意しておこう。

3周目

強力無比なベヒーモスが新たに追加

3周目になると、MAP3にベヒーモスが1体追加される。わずか1体増えるだけだが、それが強敵ベヒーモスとなれば、難易度に与える影響は小さくない。武器や防具などの装備品をしっかり固めておかなければ、攻略は難しいだろう。

要注意モンスター	ベヒーモス(P.273)

入手アーティファクト

《コナル・クルハ湿原》

1周目

あかいくつ T
イカサマダイス T B
カイザーナックル T
キャンディリング T
きれいなうでわ T
グリーンベレー T
ケアルリング T B
スターペンダント T B
フェアリーリング T
マインゴーシュ T
マンイーター T
メイジマッシャー T
アイスブランド B
きょじんのこて B
きんのかみかざり B
くまちゃん B
けんじゃのつえ B
ゴブリンポケット B
ネズミのしっぽ B
フレイムタン B
ルーンのベル B
ワンダーバングル B
ワンダーワンド B

2周目

あかいくつ T
イカサマダイス T B
キャンディリング T
くまちゃん T B
グリーンベレー T
ケアルリング T B
けんじゃのつえ T
スターペンダント T B
トールハンマー T
ノアのリュート T
フレイムタン T
マインゴーシュ T
アイスブランド B
オーガキラー B
きんのかみかざり B
クリスナイフ B
さすけのかたな B
ネズミのしっぽ B
ルーンのベル B
ワンダーバングル B
ワンダーワンド B

3周目

アルテマのしょ T B
きょじんのこて T
くまちゃん T B
ケアルリング T B
けんじゃのつえ T
スターペンダント T B
ダークマター T
ちからだすき T
チキンナイフ T
トールハンマー T
ノアのリュート T
フレイムタン T
あかいくつ B
えんげつりん B
オーガキラー B
きんのかみかざり B
クリスナイフ B
さすけのかたな B
ねじりはちまき B
レイズリング B

M：モンスター T：宝箱 B：ボス

VS.BOSS!

ドラゴンゾンビ

回湿地のドラゴンズレアを守る朽ちた最強生物

瘴気溢れる湿地の果てにキャラバンが見たもの。それは、生命の理をねじ曲げて現世にしがみつく死霊――。とうの昔に屍となったはずの身体で生き長らえ、瘴気の沼に棲み続ける邪竜だった。

基本能力値			
HP	120	STR	7
IQ	7	VIT	3
コンボ有効率	2%	状態異常攻撃	毒／石／スタン／のけぞり

耐性			
炎 ✱	冷 ✱✱	雷 ✱✱	
スロ ✱✱✱	スト ✱✱✱	グラ ✱✱✱	ホリ

▶基本攻略

仲間を1ヵ所に集中させずにホーリーで実体化させて攻撃！

足場に2人以上で乗ると沈んでダメージを受けてしまう。1つの浮き島に仲間が集中しないよう注意しつつ、ホーリーでドラゴンゾンビを攻撃。と同時に、沼から現れるストーンサハギンを倒す――という戦法が基本となる。ドラゴンゾンビは出現位置から左右には動かないので、首の動きと防御不可のせんぷうにさえ気を付けばさほど怖くない。ストーンサハギンは武器攻撃で倒す。

Support Monster

ストーンサハギン

グラビデ以外の魔法はいっさい効かない厄介な相手。余裕があれば最初にグラビデでHPを半分にしてから武器攻撃、もしくはひたすら武器攻撃で倒すしかない。

HP	8
STR	4
IQ	2
VIT	16

○	―
×	炎／冷／雷

耐性			
炎：✱✱✱	冷：✱✱✱	雷：✱✱✱	スロウ：✱✱✱
ストップ：✱✱✱	グラビデ：	ホーリー：✱✱✱	

コンボ有効率 25%　状態異常攻撃 氷

ドラゴンゾンビ攻撃パターン

前後に一歩移動して使い分け

[近距離攻撃]

かみつき

スタン効果

プレイヤー1体を狙って攻撃してくる。足場が悪いこともあり、ここでのスタンは危険。よく見て避けよう。

首振り

のけぞり効果

プレイヤー1体を狙って攻撃してくる。武器攻撃を行わないキャラクターは、なるべく接近しないように。

せんぷう

のけぞり効果

効果が及ぶ範囲は浮き島1個分と、かなり広い。盾防御もできないので、こちらの魔法攻撃などが中断されやすい。

[中距離攻撃]

石化光線

石化効果

キャラクターが縦に並んでいる場合は、後ろにいるキャラクターにも石化効果が及ぶ。盾による防御は不可能。

バイオブレス

毒効果

効果範囲はキャラクターがいる浮き島分。避けきれなかったときはすぐにクリア系で回復しよう。

※2周目以降も攻撃パターンは変化なし

▶弱点

ホーリーが使えれば勝ったも同然！

ドラゴンゾンビにホーリーを使うと、実体化に加えて攻撃魔法並のダメージを与えられる。実体化すれば武器攻撃やほかの攻撃魔法も効くようになるが、ひたすらホーリーを出し続けたほうが効率的はいい。ホーリラなら、さらに効果が高い。

←武器攻撃はドラゴンゾンビが前へ出ないと当たらない。

▶要注意攻撃

2人以上だと浮き島が沈む

沼から出現するストーンサハギンを含め、1つの浮き島に2体以上のキャラクターが乗ると浮き島は沈み、沼の瘴気でダメージを受ける。魔法担当の仲間がいる浮き島にストーンサハギンが来たら、素早く武器攻撃担当の仲間と入れ替わって倒そう。

←入れ替わったらケアルやクリアで仲間をフォロー。

▶要注意攻撃

ストーンサハギンには魔法が無効

グラビデ以外の攻撃魔法を無力化するストーンサハギンには、武器攻撃の得意な仲間1人が付きっきりで対処しよう。ほかの仲間は、ドラゴンゾンビに専念。沈む浮き島の特性も考えると、これがもっともリスクの少ない戦法だ。

←なるべく攻撃力の高い仲間をストーンサハギン担当に。

ひとりのときは?

FOR SINGLE MODE

地道にホーリーでの攻撃が安全

シングルモードでも戦い方は同様。ホーリーで実体化させてから武器攻撃やほかの魔法を使うより、ひたすらホーリーをかけ続けるほうが危険は少ない。ストーンサハギンが出現したら、ドラゴンゾンビの攻撃を避けつつ、武器攻撃で対処する。

←ストーンサハギンが出現したら、ホーリーは一時中断して攻撃を。

コナル・クルハ湿原精算時獲得アイテム

	出現条件	1人	2人	3人	4人	獲得アイテム
A	1周目	~192	~207	~236	~259	きょじんのこて けんじゃのつえ ねずみのしっぽ ゴブリンポケット
B	1周目	193	208	237	260	フレイムタン きんのかみかざり くまちゃん ケアルリング
C	1周目	240	260	295	324	アイスブランド ワンダーワンド ワンダーバングル スターペンダント
	2周目	~192	~207	~236	~259	
D	1周目	301	325	370	406	イカサマダイス ルーンのベル ねずみのしっぽ ケアルリング
	2周目	193	208	237	260	
E	2周目	240	260	295	324	オーガキラー きんのかみかざり くまちゃん スターペンダント
	3周目	~192	~207	~236	~259	
F	2周目	301	325	370	406	さすけのかたな クリスナイフ ケアルリング オリハルコン
	3周目	193	208	237	260	
G	3周目	240	260	295	324	ねじりはちまき あかいくつ ドラゴンのきば つきのぶき
H	3周目	301	325	370	406	えんげつりん アルテマのしょ ダイヤのよろい レイズリング

※精算時のアイテムは、1周目ではA～D、2周目はC～F、3周目はE～Hのいずれかが出現する。精算時のボーナスポイント（プレイヤー数別に記載）の合計が「出現条件」の数値を満たすと、そのアイテムが出現する可能性があるが、アイテムは条件を満たしたものの中からランダムで決定される（例：1周目でDの条件を満たすとA～Dの中から1/4の確率で出現。

回邪悪な怨念に支配された巨大な魔都

ここは大クリスタルが破壊される以前は、世界随一の巨大都市だった。
しかし隕石が落着した後、この都市の征服を目論んでいた魔道士の怨念だけが残った。
邪悪な念はいつしか街の中心に巨大なピラミッドを作り上げ、街を魔物が巣食う都市へと変化させた。
そして、膨れ上がった魔道士の怨念が再びこの地に君臨しようとうごめき始める——。

A B C D E F G

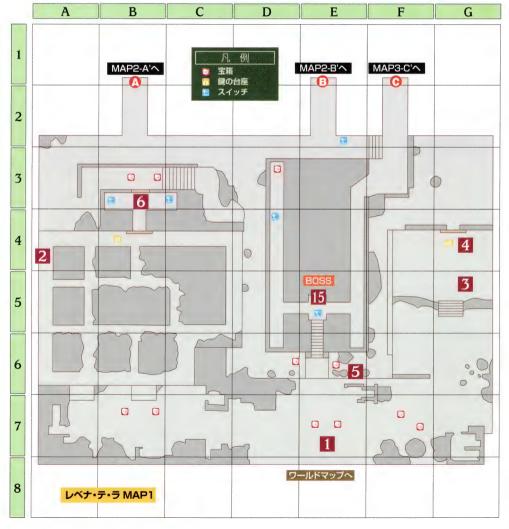
1 2 3 4 5 6 7 8

凡例
宝箱
鍵の台座
スイッチ

MAP2-A'へ Ⓐ
MAP2-B'へ Ⓑ
MAP3-C'へ Ⓒ

6 2 4 3 BOSS 15 5 1

ワールドマップへ

レベナ・テ・ラ MAP1

魔法の仕掛けや怨霊たちがキャラバンの行く手を阻む

入り組んだ構造に加えて、多数の仕掛け扉などによって移動できる範囲が制限されている。1つ1つの仕掛けを順序よく解除していかないと、見えている宝箱が取れない――ということも。目先に捕われず、のちのことまで考えて探索しよう。

DUNGEON DATA

モンスター数…………73～96体
宝箱の数……13個（ミミック除く）
モーグリの巣………MAP2／E-3
ボス……………………………リッチ

ROUTE

AREA MAP1／E-7

1 2つあったら必ず1つはニセモノだ

入口のすぐ近くに宝箱が2つ並んでいるが、一方はミミックと呼ばれる宝箱に擬態したモンスターだ。下手に近付くとダメージを受けるので、開ける前に武器で攻撃してみよう。本物の宝箱は何の反応も示さないが、ミミックなら正体を表す。なお、どちらがミミックになるかは毎回ランダムだ。

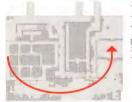
←本物の宝箱からは、魔石を入手できる。

ROUTE

AREA MAP1／A-4

2 急いては事を仕損じる!?

左側の廊下から廃墟内に入ると、2体のヴァンプバットに遭遇する。グラビデさえ使えば楽勝の相手だ。2体目は鍵を落とすが、すぐ近くにある台座にセットするのは×。ここで使うと、G-4から先のエリアへ進めなくなってしまう。鍵を入手したらそれを持ってマップ右側へ向かうのが正解だ。

←このように回り込んで右側エリアへと向かおう。

BATTLE

AREA MAP1／G-5

3 亡霊系モンスターにはホーリーを

2で手に入れた鍵を持って右側の庭園にやってくると、ナイトメアやゴーストといった亡霊系モンスターと遭遇する。亡霊系は、実体化させない限りまともにダメージを与えられないので、ホーリーを使って実体化させてから武器攻撃を行おう。

←ミミックと対の宝箱を開けてあればホーリーを使える。

ホーリーを連続でかけて敵を倒すこともできる

複数の亡霊系モンスターを相手にする場合は、集まっているところへホーリーを連続でかけて少しづつHPを削る――という戦法も使える。ただし時間はかかるが、安全に倒すことが可能だ。

ROUTE

AREA G-4、E-6

4 5 遠回りの意味はここで分かる

廃虚のヴァンプバットから入手した鍵をここで使うと、ピラミッド右側へと進める。先にはもう1つの鍵とアーティファクトが。遠回りした苦労も報われるというものだ。

←スタート地点のすぐ上に見えていたのがこの鍵だ。

←宝箱にはアーティファクトが。まさに「急がば回れ」だ。

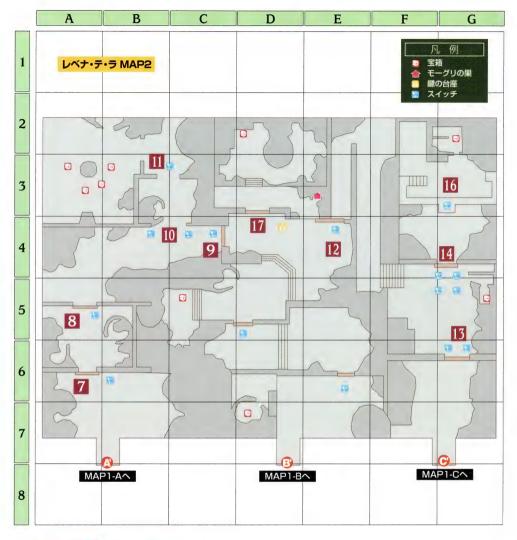
レベナ・テ・ラ MAP2

凡例
- 宝箱
- モーグリの巣
- 鍵の台座
- スイッチ

A B C D E F G
1 2 3 4 5 6 7 8

11 10 9 17 12 16 14 8 13 7

A' MAP1-Aへ
B' MAP1-Bへ
C' MAP1-Cへ

ROUTE

AREA MAP1／B-3

6 左右のスイッチを踏んで扉を開けよう

庭園側から持ってきた鍵で扉を開けると、また扉がある。扉の前には2つのスイッチが。上に乗れば作動する単純な仕掛けなので、それぞれに1人ずつ乗って扉を開けよう。ここからがレベナ・テ・ラ探索の本格的なスタートとなる。

↑ここまでの旅で何度も見かけたタイプのスイッチ。見れば仕組みはすぐ分かるはず。

ひとりのときは？

FOR SINGLE MODE

クリスタルケージを使うおなじみの方法で

ケージを片方の仕掛けの上に置き、もう一方の仕掛けに自分が乗って扉を開こう。ただし、スイッチは瘴気内なのでHPに注意。

ROUTE

AREA MAP2／A-6、A-5、C-4

7 8 9 魔法仕掛けの扉を開くには

MAP2に入ったキャラバンの行く手を最初に阻むのは、魔法仕掛けの扉。開け方は2段構えで、まず光っているオーブに魔法を当て、光を失ったオーブを武器で攻撃して壊せばOKだ。なお、オーブの色は対応する魔法の種類を表しており、青はブリザド系、赤はファイア系、紫はサンダー系の魔法にそれぞれ対応している。

⬆扉の先には必ず敵がいる。扉が開いたら即戦闘になるので、準備しておこう。

NOTICE

AREA MAP2／B-4、C-4

10 2人の息を合わせれば楽勝だ

赤と青、2つのオーブに挟まれて障壁を形成するこの仕掛けも、それぞれに対応した魔法を当ててやればいい。光を失った2つのオーブを武器攻撃で叩き壊せば、障壁が消えて奥へと進めるようになる。ただし、どちらか一方でも壊すのに失敗すると両方のオーブが復活してしまうので、2人で同時に魔法をかけ、オーブが光を失っている間に武器で壊そう。

⬅約3秒でオーブは光を取り戻す。急いで攻撃しよう。

ひとりのときは？

FOR SINGLE MODE

相棒・モグとの変則合体魔法で仕掛けを破れ！

シングルモードでこの仕掛けを突破するにはモグの助けが必要となる。手順は以下の通りだ。

1）敵を攻撃するか攻撃を受けて、モグに「がんばるクポ〜。」と言わせる。

2）声援を受けたら仕掛けの前に立ち、モグにクリスタルケージを置かせて、魔法を使える状態にする。続けて、ファイアを詠唱して、ターゲットリングを青いオーブに合わせる。

3）するとモグも青いオーブにターゲットリングを合わせるので、モグが魔法を放つ瞬間、自分は赤いオーブにターゲットリングを移動させファイアを使う。

4）このとき、モグがブリザドを使えば青いオーブは光を失い、自分が魔法を当てた赤いオーブも光を失うので、まずは青いオーブを急いで武器攻撃で破壊し、続いて赤いオーブも破壊する。これで、障壁が消滅する。

なお、あらかじめ、モグの毛を青くしておけば確実にブリザドを使ってくれる。

ROUTE

AREA MAP2／B-3

11 仕掛けは障壁の奥にある

この障壁を消す仕掛けは、何と障壁の先にある。つい戸惑ってしまうが、障壁の前に立ってみれば、十分にターゲットリングを合わせられる距離だということに気付く。使う魔法は何でもいい。なお、障壁を越えた先にはニセの宝箱——すなわちミミック3体と、本物の宝箱が1つある。

⬅4つのうち、どの宝箱が本物なのかはランダムだ。

ROUTE

AREA MAP2／E-4、G-6、G-4

12 13 14 その身を魔法に晒して扉を開け

ここでは、タイル上で敵の魔法を受け、ステータス異常（炎・氷結・気絶）になることで扉が開く。12ではサンダー系、13の右側ではブリザド系、左側ではファイア系の魔法を受ければOKだ。さらに14では、4つのタイルすべての上で同一の魔法（種類は不問）を受けないと扉が開かない。

⬅魔法を受ける前にあらかじめHPは回復しておくこと。

ROUTE

AREA MAP1／E-5

15 ボスが潜む場所への入口を開け

MAP2のⒸからMAP1へ戻ったら、まっすぐ手前へ進んでピラミッドの頂上へ続く階段を昇ろう。

ピラミッド頂上のスイッチを踏んで、真下にある扉が開いたのを確認したら、左側へ降りて今度は奥の方向へ。途中にあるオーブにホーリーを当てて脇の障壁を消し、その奥の宝箱を開けてアイテムを入手しよう。

以上の行程を終わらせたら、MAP1の探索はすべて終了。今度はⒷからMAP2へ戻ろう。

⬆この扉が、廃都を支配するボス・リッチの居場所へ続く。ゴールはもうすぐだ。

One Point

ついでにMAP1の残った仕掛けをすべて解除しよう

Ⓑを利用してMAP2へ戻るには、まずⒷのすぐ横にある障壁を解除しなければならない。解除するためのスイッチは、手前にいるガーゴイルの後ろにある。ガーゴイルを倒してスイッチに乗れば、障壁が消えてⒷに向かえる。

ROUTE

AREA MAP2／G-3

16 動く壁のスイッチ構造を利用して鍵にたどり着こう

塀の右端に置かれた鍵を入手するためには、まず手前の動く土台を床のスイッチで降下させ、鍵を回収するキャラクターとクリスタルケージを持つキャラクターが乗ろう。スイッチで土台を上昇させたら2人とも塀に乗り移り、今度は塀のスイッチを踏んで、昇降するゲートを降下させる。

ケージを持ったキャラクターだけがゲート上部に移ったら、鍵を回収するキャラクターは土台を降下させて床に降り、ゲートのへこみで待機。ここで、ケージを持ったキャラクターが右のスイッチに乗ってゲートを上昇させると、へこみが塀と同じ高さになるので、塀を伝って鍵へ向かえばいい。

⬅鍵の場所まではクリスタルの力は及ばないので注意。

⬅回収後はここから塀を降り、仲間と合流すれば完了だ。

ひとりのときは?

FOR SINGLE MODE

クリスタルケージでスイッチを作動させよう

シングルモードではクリスタルケージを使うおなじみの方法が有効。モグと一緒にゲートの上まで移動し、ゲート上にある右側のボタン＝上昇ボタンにケージを置かせるのだ。自分はまず、塀のゲート降下スイッチに乗ってゲートを降下させると同時に、土台を降下させて床に降りる。そして、ゲートが再び上昇する前にゲートのへこみに乗ればOKだ。

なお、シングルモード／マルチモードを問わず、鍵を回収するときは瘴気に身をさらすことになる。HPが減ったらクリスタルケージの保護範囲に戻り、回復することを忘れないように。

⬅鍵の回収後は、ゲートの先にあるエリアも探索しておこう。

ROUTE

AREA MAP2／D-4

17 扉の奥には何がある？

動く壁の仕掛けをクリアして入手した鍵を使うと、最後の扉が開く。この先にあるのはモーグリの巣と、アーティファクトが入った宝箱。モーグリに会い、アーティファクトを入手したら手前へと移動して、B' からMAP1へ戻ろう。

←こんな場所にまでモーグリが住んでいるとは驚く。

VS.BOSS! リッチ

AREA MAP1／E-5

P.204

一度クリアした後は？ 2周目・3周目

2周目 スケルトンが武器を持ち替えて登場

一部のスケルトンがスケルトン（メイス）やスケルトン（スピア）に変化。加えてMAP1にゴースト1体、スケルトンメイジ3体、ガーゴイル3体が、MAP2にスケルトン（スピア）1体が新たに登場する。

←さほど手強くはないものの数が増えると面倒だ。

要注意モンスター	スケルトン（メイス）（P.268）／スケルトン（スピア）（P.268）

3周目 さらにスケルトンが強化

3周目では、MAP2のスケルトン2体がスケルトン（メイス）に変化するというのが唯一の変更点。基本的な攻略法は同じだ。また、ナイトメアから「さたんのつめ」が手に入るほか、貴重な素材やレシピなども入手できるようになる。

入手アーティファクト

《レベナ・テ・ラ》

1周目

アイスブランド T B
エルフのマント T
きばのおまもり T
ぎんのうでわ T
ぎんぶちめがね T
ゴブリンポケット T B
しゅりけん T
スターペンダント T B
はねつきぼうし T
パワーリスト T
ルーンのつえ T
ルーンのベル T B
アライのメット B
イカサマダイス B
くろずきん B
けんじゃのつえ B
チキンナイフ B
トールハンマー B
フレイムタン B
マインゴーシュ B
メイジスタッフ B
ワンダーワンド B

2周目

アイスブランド T B
エルフのマント T B
えんげつりん T
きばのおまもり T
ゴブリンポケット T B
スターペンダント T B
ちからだすき T
アライのメット B
イカサマダイス B
オーガキラー B
クリスナイフ B
チキンナイフ B
ノアのリュート B
マスカレイド B
ルーンのベル B
ワンダーワンド B

3周目

えんげつりん T B
オニオンソード T
きょじんのこて T
きんのかみかざり T
くまちゃん T
ゴブリンポケット T B
スターペンダント T B
タマのすず T
ちからだすき T
チキンナイフ T
メイジスタッフ T
メイジマッシャー T
あかいくつ B
エルフのマント B
オーガキラー B
クリスナイフ B
ドリル B
ねじりはちまき B
ノアのリュート B
マスカレイド B
リボン B

M：モンスター T：宝箱 B：ボス

VS.BOSS!

リッチ

回古の神殿に君臨する亡霊たちの王

巨大都市の支配を望みながらもそれを叶えずに逝った邪悪の魔道士。その怨念は肉体を失いながらも留まり続け、ついには悲願を成就した。廃都と化した街で、自分と同じ怨霊の頂点に君臨することで――。

基本能力値			
HP	200	STR	7
IQ	7	VIT	3
コンボ有効率	5%	状態異常攻撃	火／気／のけぞり

耐性			
炎 ★★★	冷 ★★★	雷 ★★★	
スロ ★★★	スト ★★★	グラ ★★★	ホリ ★★★

▶ 基本攻略

ホーリーをかけたら武器攻撃でダメージを与えよう

フィールドの左右にある球体を攻撃魔法で無力化し、リッチにホーリーをかけて実体化させてから直接攻撃を行う――というのがセオリー。リッチは下記で紹介している計4ヵ所のいずれかにテレポートして攻撃してくる。出現場所はランダムなので、テレポートの予備動作(白く輝く)を見たら、マップの中央部分に待機して迎え撃とう。その合間にサポートモンスターを倒すのも忘れずに。

Support Monster

スケルトン

2周目にはスケルトン(メイス)、3周目ではスケルトン(スピア)に変更される。3種類とも骨系のモンスターなので火に弱い。ファイア系の魔法で燃やしてしまおう。

HP	18
STR	5
IQ	2
VIT	4

○	炎
×	—

耐性

炎：★★★	冷：★★★	雷：★★★	スロウ：★★★
ストップ：★★★	グラビデ：★★★	ホーリー：★★★	

コンボ有効率 25%　状態異常攻撃 スタン(メイス)、のけぞり(スピア)

リッチ攻撃パターン

[特殊攻撃]

クリエイトオーブ

結界を作り出す球体に、再び力を宿らせる特殊行動技。宝玉に力が戻ると、リッチの結界が復活する。

メテオ

のけぞり効果

盾防御が不可能な遠距離攻撃。手が光ると、狙い定めた相手の頭上に隕石を落とす。

バーン

火炎効果

盾防御は不可能。結界を解いた状態だと発動される。食らうと身体が燃え、その間防御力が低下。

チェインライトニング

気絶効果

円状に広がる電撃。杖を横にし始めるのがこの攻撃の前兆だ。発動は遅いが攻撃範囲が広いので注意。

リッチ移動位置

▶弱　点

ホーリーで実体化させよう

球体が作り出す結界で守られたリッチは、すべての攻撃が通用しない。まずは攻撃系の魔法で、球体の活動を停止させよう。結界を解けばホーリーで実体化させることができる。後衛はホーリーで攻撃し続け、直接攻撃が強いキャラでHPを削ろう。

←球体の機能を停止させたらすぐにホーリーで攻撃だ。

▶要注意攻撃

効果範囲の広いチェインライトニングが脅威

雷の耐性装備を身に付けていない場合、リッチのチェインライトニングで動きを止められてしまうこともしばしば。そこにスケルトンも加わると、何もできないまま全滅してしまう恐れもある。出現したスケルトンは、集中攻撃で素早く倒そう。

←1ヵ所に集まっていると、危険度はさらに高まる。

ひとりのときは？

FOR SINGLE MODE

実体化させるタイミングをつかもう

まず球体に魔法をかけ、次に広場でリッチの行動を待つ。リッチの動きが攻撃のために止まったらすかさずホーリーを当ててやろう。あとはサポートモンスターに気を配りながら、リッチを攻撃しよう。

←リッチの攻撃にも注意。基本は動き回ることだ。

レベナ・テ・ラ精算時獲得アイテム

	出現条件	獲得アイテム
A	1周目：1人 ~148　2人 ~159　3人 ~181　4人 ~199	トールハンマー けんじゃのつえ マインゴーシュ スターペンダント
B	1周目：1人 149　2人 160　3人 182　4人 200	フレイムタン メイジスタッフ くろずきん ゴブリンポケット
C	1周目：1人 186　2人 200　3人 228　4人 250 2周目：1人 ~148　2人 ~159　3人 ~181　4人 ~199	アイスブランド ワンダーワンド チキンナイフ スターペンダント
D	1周目：1人 232　2人 250　3人 284　4人 312 2周目：1人 149　2人 160　3人 182　4人 200	イカサマダイス ルーンのベル アライのメット ゴブリンポケット
E	2周目：1人 186　2人 200　3人 228　4人 250 3周目：1人 ~148　2人 ~159　3人 ~181　4人 ~199	マスカレイド クリスナイフ エルフのマント スターペンダント
F	2周目：1人 232　2人 250　3人 284　4人 312 3周目：1人 149　2人 160　3人 182　4人 200	オーガキラー ノアのリュート ゴブリンポケット オリハルコン
G	3周目：1人 186　2人 200　3人 228　4人 250	えんげつりん あかいくつ やみのぶき まかいのオーブ
H	3周目：1人 232　2人 250　3人 284　4人 312	ねじりはちまき リボン ドリル きんじゅのしょ

※精算時のアイテムは、1周目ではA～D、2周目はC～F、3周目はE～Hのいずれかが出現する。精算時のボーナスポイント（プレイヤー数別に記載）の合計が「出現条件」の数値を満たすと、そのアイテムが出現する可能性があるが、アイテムは条件を満たしたものの中からランダムで決定される（例：1周目でDの条件を満たすとA～Dの中から1/4の確率で出現。

2周目以降のボス戦　Change Attack

2、3周目▶発動の早いクエイクは要注意！

2周目以降のリッチは、のけぞり効果を持つ特殊攻撃クエイクを使ってくる。クエイクは構えから発動までの間隔が短く、攻撃範囲もチェインライトニングと同じで避けるのは非常に困難。クエイクのダメージは覚悟して、防御力の高い仲間がその後の攻撃を引きつけ、パーティ全体の被害を最小限に抑えるしかない。

ルダの村

自分のことを第一に考える、といわれる種族セルキーのみが暮らす村。訪れる者も少ない寂れたこの地で、"我"の民は何を思い日々を過ごしているのだろうか？

P.208

［船賃］
ジェゴン川（東岸）➡300ギル
ジェゴン川（西岸）➡300ギル
キランダ火山➡500ギル
ティパの港➡300ギル

ライナリー砂漠

誰も目にしたことがない宝物が眠るという伝説を持つ大砂漠。伝説の真偽を確かめるには仕掛けられた謎を解き明かし、砂の海に潜む強敵を下すことのできる者のみだ。

P.210

ライナリー島

孤島の砂漠と盗賊の村

はるか南の海に浮かぶこの島は、セルキーだけが住むルダの村のほかには砂漠が広がるのみ。まるで他者との接触を拒むかのように暮らすセルキーたちと、ひたすら続く砂の海――もしかするとこの孤島は、荒涼としたもののみが存在し続けることを許された場所なのだろうか。

ライナリー島

ルダの村

Ruda Village

お店ガイド

- ☑ ショップ
- ☐ かじ屋(武器)
- ☐ かじ屋(防具)
- ☐ かじ屋(アクセサリー)

回セルキーだけが暮らす孤島の村

かつては世界中を荒らしまくった盗賊たちの隠れ家だったルダの村。この村は、広大な砂漠を持つ孤島の崖の裂け目にひっそりと存在する。大陸から遠く離れて、気のおもむくままに暮らす“我”の民の末裔たちは、何を思い日々を過ごしているのだろうか。

A B C D E F

1 2 3 4 5 6

ワールドマップへ

ワールドマップへ(船着き場)

凡例

- モーグリの巣
- ショップ
- アイテム入手POINT

VILLAGE GUIDE ルダの村

AREA E-4

1「おかしら」と呼ばれる老婆が持つ秘密とは?

船着き場のそばに、偏屈者でなぜかクラヴァットにだけは態度が変わる村長ル・ティパがいる。実はセルキーではないといううわさもあるこの老婆は、キャラバンがある場所で入手できる“ボロボロの手紙”を持っている場合、その手紙に強い興味を示すが…… (P.255)。

AREA B-4

2 セルキーの子供たちが熱中するジャンプゲーム

俊敏さ・しなやかさが身上のセルキーは、それを生かす術を子供のころから遊びの中で培わせている。ただ、中にはこのゲームを苦手に思っている子もいるようだ。

One Point

セルキーであればゲームに参加できる

キャラバンにセルキーがいると、子供たちに話しかけた場合ジャンプをせがまれる。上手に飛べないと子供の期待を裏切ることになるかも——。なお、このゲームについてはP.058で詳しく攻略しているので参考にしてほしい。

AREA A-3

3 海をながめて物思いにふける若者が

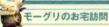
水平線を望みながら種族の存在に思いを馳せるド・ハッティ。彼の言葉からは、湿原で目の当たりにした古代セルキーの悲願の理由を思い知らされる気がする。

AREA 全域

情報収集をするときは所持金に注意!

盗賊の隠れ家と呼ばれていたルダの村。今では、訪れるキャラバンを温かく迎えてくれる普通の村に——と思いきや、盗賊の血脈は未だ色褪せていなかった。実は、ジャンプゲームの子供2人を除く村人と1回話すごとに、10ギル未満のお金が盗まれてしまうのだ! しかも、買い物しようと話しかけても盗まれてしまう。盗まれずに済むのは、キャラクターがセルキーの場合か、所持金が100ギル未満の場合のみ。情報収集をする前に、お金を地面に置いておこう。

モーグリのお宅訪問 & 入手アイテム

モーグリのお宅訪問

かつてはキャラバンの一員だったと語るミナ・レーがいるテントの後ろを左へ通り抜けると、モーグリの巣が。

入手アイテム

ル・ティパの家の左側——船着き場と村をつなぐ吊り橋の、船着き場側のたもと近くでアイテムを拾える。

船賃案内

ジェゴン川(東岸)…300ギル
ジェゴン川(西岸)…300ギル
キランダ火山…500ギル
ティパの港……300ギル
※1人あたりの料金

渡し守のトリスタンにアイテム「キランダのいおう」や「サボテンのはな」を渡すと、割引き料金で利用可能になり、さらにフリーパスを購入できるイベントが発生する。(→P.255)

売り物リスト

商人 D-2

品目	価格
ゆうきのぶき	500ギル
ちからのぶき	500ギル
しょうりのぶき	500ギル
ミスリルのよろい	300ギル
ミスリルのたて	250ギル
ミスリルのこて	250ギル
ミスリルのかぶと	250ギル
ミスリルのベルト	250ギル

※「ティダの村悲恋(P.255)」終了後、以下の品目が追加

品目	価格
たつじんのぶき	500ギル
ほのおのよろい	300ギル
れいきのよろい	300ギル
でんきのよろい	300ギル

商人 C-3

品目	価格
どう	300ギル
てつ	300ギル
ミスリル	5000ギル
ガラスだま	100ギル
ルビー	200ギル
ひすい	200ギル
こんごうせき	250ギル

※「ティダの村悲恋(P.255)」終了後、以下の品目が追加

品目	価格
マグマいわ	1000ギル
ひんやりゼリー	1000ギル
かみなりだま	1000ギル
せいすい	1000ギル
エンジェルダスト	1000ギル
ブルーシルク	1000ギル
あくまのつめ	1000ギル
ようせいのなみだ	1000ギル

回伝説の熱砂に眠る秘密とは…!?

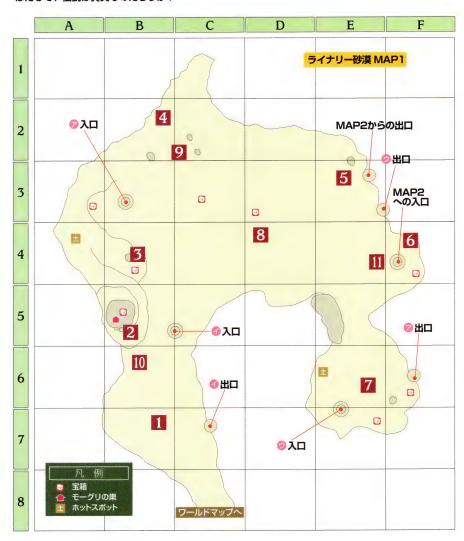
灼熱の太陽と灼けた砂、そして熱砂に潜んだ魔獣が、侵入者を絶えず苛み続ける砂漠。
何もかもを覆い隠す砂嵐が舞うこの地には宝物が隠されていると、大昔から言い伝えられている。
しかしその宝を得た者はおらず、言い伝えは灼熱が生み出したおとぎ話に過ぎないという者も──。
はたして、伝説は真実なのだろうか？

ライナリー砂漠 MAP1

A B C D E F

1 2 3 4 5 6 7 8

ア入口
MAP2からの出口
ウ出口
MAP2への入口
イ入口
ア出口
イ出口
ウ入口
ワールドマップへ

凡例
宝箱
モーグリの巣
ホットスポット

訪れるべき場所と巡る順序を把握して ムダなく砂の海を渡ろう

ライナリー砂漠でもっとも重要なのは、ガーディの詠った不思議な詩（P.241）を参考に4つの仕掛けをクリアして、“伝説の宝物”を入手することだ。ただし、ヒントがすべて集まっていなければ、謎解きは後回しにして普通にクリアしてもいい。

DUNGEON DATA

モンスター数	63～91体
宝箱の数	13個
モーグリの巣	MAP1／B-5
ボス	アントリオン

BATTLE

AREA MAP1／B-7

1 モンスターを倒して魔石を入手

スタート地点から上に移動すると、2体のスコーピオンがお出迎え。倒すと攻撃魔法を落とす。運良く異なる魔石が出れば、さっそくグラビデが使えるようになる。奥に向かう途中で遭遇するラミアからはケアルが入手できる。魔石を入手したら、左側へ向かおう。

⬆スコーピオンは毒の攻撃をしかけてくるので気を付けよう。

⬆砂漠中央部に向かう途中のラミアを倒し、回復手段を確保。

NOTICE

AREA MAP1／B-5

2 こわせるサボテンが入口をふさぐ穴の中には…

小高い丘のようになった場所の、巨大なろっ骨でできたアーチをくぐると——サボテンが入口をふさぐ洞穴がある。このサボテンを壊すと中へ入れるようになり、奥にある宝箱からアーティファクトを入手できる。しかし、そこで引き返してはいけない。さらにその奥に、モーグリの巣があるのだ。宝箱を開けたら奥に向かおう。

⬆奥へ奥へと進んでいくと「しらべる」コマンドが出る。

ROUTE

AREA MAP1／B-4

3 広大な砂漠に散らばる宝箱

モーグリの巣のある小さな丘から戻る途中、右の袋小路へ入るとラミアが守る宝箱がある。この砂漠には宝箱が点在しており、その中身はレシピやお金が中心。宝箱によっては「とわのよろい」などのレアなレシピが出る場合も。より良い装備品を作るためにも、ひととおり回収しておきたい。

⬅広い砂漠で宝箱を探すのは大変。左ページを参考に。

ROUTE

AREA MAP1／B-2

4 ハリの大王、雷打たれ　その身に雷電を宿す

ガーディが詠った数々の詩の意味がやっと理解できるときが来た。砂漠の上部に並んでいるサボテンの中で一際大きく、少しだけ色の違うものがある。まさしく“ハリの大王”だ。雷＝サンダー系の魔法を使い、“雷打たれ”を実現しよう。

なお、本物よりやや北東にあるサボテンにサンダー系の魔法をかけるとスコーピオンが出現する。間違えないように注意。

⬆このように派手なエフェクトが発生すれば成功だ。

ROUTE

AREA MAP1／E-3

5 旅宿朽ちて、重さに沈み　大地の恵みを受け取らん

砂漠の北東で発見できる崩れかけのテント。これがガーディの詩にあった“旅宿”だ。

ここで使う魔法のヒントは“重さ”という言葉。重さ→重力という連想から、重力を変化させる魔法グラビデを使うのが正解。なお詩の後半部分の意味は、最後に明らかになる。

←土属性を想起させるエフェクトが発生すれば成功である。

ROUTE

AREA MAP1／F-4

6 流砂を見下ろすキノコ燃ゆれば　炎の心が生まれいずる

次に訪れるのは砂漠の東——縦に2つ並んだ流砂の近くにある、キノコのような形をした大きな砂岩のある場所だ。

この砂岩を“燃ゆれば”の状態にするためには、ファイア系の魔法を使おう。火属性をイメージさせるエフェクトが発生したら成功だ。これで、手順は3つ目まで終了。次は、サンダーをかけた“ハリの大王”こと、サボテンのある位置よりやや下のあたりへ向かおう。

↑岩の根元のあたりにターゲットリングを合わせて魔法をかければOKだ。

BATTLE

AREA MAP1／E-6、D-4

7 8 熱砂の海に待ち受ける魔物の群れ

砂漠を突っ切って移動すると、有翼タイプのズーや毒を持つスコーピオン、トリッキーな動きで翻弄するサボテンダー、ストップの魔法を使うラミアといった各種モンスターに遭遇する。比較的動きが遅く、武器攻撃だけで倒せるラミアやスコーピオンから片付けていくといいだろう。

ひとりのときは？ FOR SINGLE MODE

素早く動いて1体ずつ倒していこう

シングルモードでも、武器攻撃で倒せる敵から片付けるという基本は変わらない。

ただし、1人対複数の戦いではこちらが明らかに不利。敵の動きをよく見ながら、細かく動いて攻撃を避ける技量も必要だ。集中攻撃を受けたらひとまず退避し、HPを回復してから再び戦うようにしよう。

←ズーにグラビデをかけたら、武器で集中攻撃しよう。

←自分の周囲に敵が集まりはじめたら、まずは逃げよう。

はみ出し情報

流砂をうまく使えば効率よく移動できる

これまでの探索の中で、アリジゴクのような砂の渦巻きや滝のような流砂を何度か見かけたはずだ。実はこの渦巻きと砂の滝は、一定の法則でつながっている。いわば、ワープゾーンみたいなものといえるだろう。

この仕掛けを上手に使いこなせば、戦闘の数を最小限にとどめることも可能で、とにかく先へ進みたい場合などは絶好の移動手段となる。なお、どの渦巻きに入ればどの流砂へ出ることができるかは、各マップ内に記してあるのでそちらを参照してほしい。

←つながりが分かっていれば、これほど便利な移動手段はない。

ROUTE

AREA MAP1／B-2～C-2

9 岩三兄弟、次々凍てつき　冷気をまとった御身現す

ガーディの詩にまつわる謎解きもクライマックスだ。4でサンダーをかけたサボテンのやや下方向に、大小3つの岩がある。これが"岩三兄弟"なのは分かるが、問題はその順番だ。見た目から、大きい岩が兄貴格——と連想しがちだが、自然の中に置かれていることを考えると、古い岩ほど風化の度合いは激しいはず。つまり、ここでは小さい岩から順番にブリザドをかけていくのが正解である。

⬆魔法をかける順番を間違えてしまうと、3つの岩の中心からスコーピオンが。

魔法がかかっているか確認しよう

魔法をかける必要のある場所は、近付くと「しらべる」コマンドが表示される。魔法をかけてエフェクトが出ない場合は近付いてみよう。コマンドが表示されたら、再度魔法をかければOKだ。

⬆各々の岩ごとに、正しい魔法がかかると視点が変わる。

⬆最後の大岩で氷属性を連想させる派手なエフェクトが出れば成功。

NOTICE

AREA MAP1／B-6

10 大いなる胸に抱かれた花を　聖なる光で照らし出せ

4ヵ所で魔法をかけ終わったら、モーグリの巣があった小さな丘のたもとへ向かおう。あそこには"大いなる胸"があったはずだ。そう、アーチのように砂に埋もれていた巨大なろっ骨こそが、"大いなる胸"だ。丘のたもとを探すと、きれいな花が咲いているはず。詩の中には"聖なる光"で照らし出せ——とあるので、ホーリーの魔法を使ってみよう。すると、新たなホットスポットが出現する。

⬆詩の後半は、この花が4大属性の力で生まれたことを意味している。

クリスタルケージの属性を「？」にしたら変更しないように！

出現したホットスポットにケージを置くと、属性が「？」に変化する。これは「？」属性となっている瘴気ストリームを越えられると同時に、火・水・風・土いずれの属性にも対応する万能の属性。ケージをこの「？」属性にしたら、基本的には、ほかの属性に変化させる必要はない。ただし、この「？」属性にはステータス異常の耐性がない。

⬆ホーリーを当てると、今まで見たこともないホットスポットが！

はみ出し情報

謎解きの途中でワールドマップへ戻っても状態は継続する

通常、ダンジョン探索の途中でワールドマップへ戻ると、そこまでの探索の成果はすべてリセットされ、再度訪れたときには再び探索をやり直さなくてはならない。

ところが、このライナリー砂漠の魔法を使った謎解きは、いったんワールドマップへ戻っても、それまでに解いた状態が維持されるようになっている。

ただし注意が必要なのは、手順を間違っている場合でも状態が維持されるということ。もし途中で間違ったときは、再び最初からやり直す必要があるのだ。

⬅いったん探索を中断しても、再開すれば続きから始められる。

ライナリー砂漠 MAP2

A B C D E F

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

MAP3-A'へ

MAP3-B'へ

A

B

15

13

14

12

MAP1からの出口

MAP1への入口

凡例

宝箱

ホットスポット

ROUTE

AREA MAP1／F-4

11 渦巻く流砂に身を投じ、MAP2へと向かおう

クリスタルケージを「？」属性にしたら、MAP1でやるべきことはすべて終了だ。ただし、全部で7つある宝箱をまだ見つけていなければ、それを求めてしばし砂漠を探索してみるのもいいだろう。すでに宝箱をすべて入手している場合は、この砂の渦に飛び込んでMAP2を目指そう。

⬆戻ってくることもできるので、心配せずに飛び込もう。

ROUTE

AREA MAP2／D-8

12 たどり着いた先は砂の迷宮

いよいよ砂漠探索の後半戦だ。流砂によって移動した先にはサンドサハギンが待ちかまえているが、コナル・クルハ湿原に登場したサハギンロードやストーンサハギンと比較すれば格段に弱い。数回の武器攻撃で簡単に倒せるだろう。サンドサハギンを倒したら、上へと向かおう。

⬆ブリザド系の魔法で凍らせてしまうのもいい。

One Point

下へ向かえばMAP1に戻れる砂の渦がある

ここまで来たらMAP1へ戻る必要はまずないが、もし戻りたい場合はMAP2スタート地点から下方向へ向かおう。その先にある砂の渦巻き（MAP1／D-10）に入ると、MAP1の流砂の滝（MAP1／E-3）に出られる。

BATTLE

AREA MAP2／C-6

13 魔獣の群れを突破せよ

このあたりには、キマイラやラミア、サボテンダーといったモンスターが群れをなしている。いずれも、楽な相手ではない。まずは、スロウやストップといった厄介な魔法を使ってくるラミアを集中攻撃で倒してしまおう。こうして、ステータス異常にされない状況を作っておけば、動きが素早いサボテンダーやHPが高いキマイラとも戦いやすくなる。

⬆ラミアを残したままだと、戦況は確実に厳しくなってしまう。

ROUTE

AREA MAP2／D-7

14 壊せるサボテンの中には何がある？

MAP1でも見かけた壊せるサボテンは、このMAP2にも存在する。単なる障害物かと思いきや、袋小路の先にあるサボテンには、宝箱のようにアイテムが収められていることもある。MAP2中では、B-6・D-7・E-4の3ヵ所にアイテムの入ったサボテンがある。

⬆このサボテンにはアーティファクトが収められている。

ROUTE

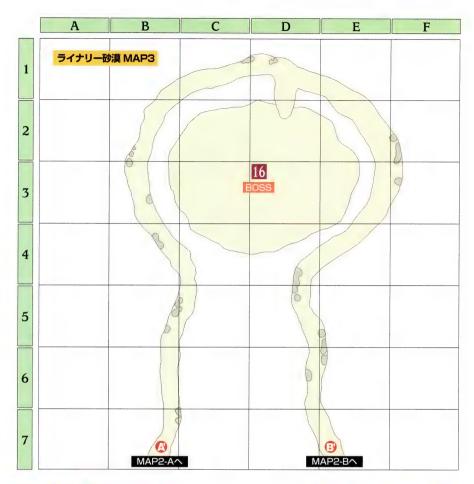
AREA MAP2／E-4

15 ぐるり1周した先にもこわれるサボテンが

MAP3の外周路を経由して向かった袋小路にも、いかにも意味ありげな壊れるサボテンが。このサボテンからは、1/4の確率で「サボテンのはな」が手に入る（1周目）。これをトリスタンに渡すと、キランダ諸島への船賃が安くなる。

⬆ただし、3／4の確率で中身はカラになってしまう。

ライナリー砂漠 MAP3

	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3				16 BOSS		
4						
5						
6						
7		A' MAP2-Aへ			B' MAP2-Bへ	

BATTLE

AREA MAP3／D-3

16 闘技場のようなこの場所は……？

MAP2からつながる外周路から闘技場のような空間に降りるとスコーピオンが出現し、外周路へは戻れなくなる。

3体ずつ出現するスコーピオンを倒すたびに、地響きと共に地面が下がっていく。3回目に登場したスコーピオンの一群を倒すと床の降下が停止し——この砂漠に巣食うボス・アントリオンがその姿を現すのだ。

⬆必殺技やブリザド系の魔法で片付けてしまおう。

AREA MAP3／D-3

P.218

2周目

エレキとロック・2種類のスコーピオンが追加される

武器で攻撃すると痺れてしまうエレキスコーピオンと、通常の攻撃魔法が効かないロックスコーピオンが、2周目で登場する強敵。エレキスコーピオンはブリザド系の魔法が有効だ。ロックスコーピオンは、唯一効果のある魔法であるグラビデを使って攻めよう。

要注意モンスター　エレキスコーピオン(P.261)　ロックスコーピオン(P.277)

BATTLE

AREA 全域

■相手に応じた攻撃方法を選択せよ

実に19体もの追加モンスターが登場し、一気に難易度が上がる2周目。追加されるのは1周目に出現するモンスターと同系統なので、基本戦術はそのまま通じるが、数で圧倒される場面も多くなる。相手の弱点を突き、効率よく戦うことが重要だ。

←追加されたモンスターが落とすのはなぜかお金のみ……。

3周目

サソリ地獄はまだまだ続く

追加・変更合わせて3体のエレキスコーピオン、2体のロックスコーピオンが3周目で新たに登場する。1周目からいるスコーピオン、2周目で登場したエレキスコーピオン＆ロックスコーピオンと合わせて、まさにサソリ地獄。すべてのスコーピオン系モンスターが毒の攻撃を持つので、クリアの魔法は必須だ。特にシングルモードでは、各種攻撃魔法とクリアの魔法をこまめに入れ替えることになるだろう。

要注意モンスター　エレキスコーピオン(P.261)　ロックスコーピオン(P.277)

入手アーティファクト

《 ライナリー砂漠 》

1周目

あしゅら T
アライのメット T B
イカサマダイス T
きばのおまもり T
ぎんのうでわ T
ゴブリンポケット T B
スターペンダント T B
ダブルハーケン T
ドリル T
ひかりのじてん T
りゅうのひげ T
ワンダーワンド T B
アイスブランド B
くろずきん B
けんじゃのつえ B
ちからだすき B
チキンナイフ B
ノアのリュート B
フレイムタン B
マインゴーシュ B
マスカレイド B
ルーンのベル B

2周目

アイスブランド T B
アライのメット T B
イカサマダイス T B
オーガキラー T B
ぎんのうでわ T
くまちゃん T
ゴブリンポケット T B
スターペンダント T B
ダークマター T B
ダブルハーケン T
メイジスタッフ T
ワンダーワンド T B
エルフのマント B
クリスナイフ B
ちからだすき B
チキンナイフ B
ルーンのベル B
ワンダーバングル B

3周目

アイスブランド T
アルテマのしょ T B
オーガキラー T B
きょじんのこて T
きんのかみかざり T
くまちゃん T
ゴブリンポケット T B
スターペンダント T
ダークマター T B
マスカレイド T
メイジスタッフ T
ワンダーバングル T B
あかいくつ B
イカサマダイス B
エルフのマント B
えんげつりん B
クリスナイフ B
サンペンダント B
ねじりはちまき B

M：モンスター　T：宝箱　B：ボス

VS.BOSS!

アントリオン

回砂の大地に潜む巨大アリジゴク

広大な砂の海を抜けて毒サソリとの連戦をくぐり抜けると、巨大なアリジゴクがその魁偉にして怪異な姿を砂の中から現す。その執拗な追撃と強力な攻撃が、対峙する者の戦意を削ぎ取っていく。

基本能力値			
HP	250	STR	7
IQ	7	VIT	6
コンボ有効率	2%	状態異常攻撃	気／石／スタン

耐性			
炎 ★★☆	冷 ★★☆	雷 ★★★	
スロ ★★★	スト ★★★	グラ ★★☆	ホリ ☆☆☆

▶基本攻略

発動までに時間がかかる攻撃の前がチャンス

通常のボスモンスターの中で最大のHPを誇る強敵。また、攻撃力が非常に高く一撃で瀕死状態に追い込まれることも。魔法耐性もほぼ完璧で、合体魔法のファイラやブリザラなどをもってしてもステータス異常に陥らせることはできない。中距離で左右に動いて相手の攻撃を誘い、攻撃をくり出す隙に後ろへ回り込んで魔法攻撃を叩き込む──という戦い方が基本となる。

Support Monster

スコーピオン

攻撃を食らうと毒状態にされるのが厄介。一度攻撃を誘ってからブリザド系の魔法を当てて、凍ったところを武器攻撃で一気に片付けてしまおう。

HP	12
STR	5
IQ	2
VIT	5
○	冷
×	—

耐性			
炎：★★☆	冷：☆☆☆	雷：★☆☆	スロウ：☆☆☆
ストップ：☆☆☆	グラビデ：☆☆☆	ホーリー：☆☆☆	

コンボ有効率 25%　状態異常攻撃 毒

アントリオン攻撃パターン

[近距離攻撃] ⟷ 距離に合わせて攻撃を選択 ⟷ [遠距離攻撃]

大アゴ
スタン効果

左右の顎で挟み込む攻撃。食らうと瀕死の状態に追い込まれる上、スタンまでさせられる。防御も不可能だ。動きをよく見て避けるしかない。

アントリホール

通常攻撃だが、周囲にいるすべてのキャラクターにダメージを与える。残りHPが2/3程度になると多用してくる。防御することは不可能。

石化効果
石化効果

砂埃のようなものを口から直線的に吐き出す防御不能の攻撃。比較的避けやすいが、もし食らってしまった場合はクリアですぐに回復しよう。

サンダー
気絶効果

残りHPが1/3程度になると、この攻撃を多用してくる。青い球体が出る溜め時間が長いので、回避はしやすい。食らうと大ダメージ。

※2周目以降も攻撃パターンは変化なし。

▶弱　点

アントリオンは背後が隙だらけ

正面から対峙すると隙がないが、実は後方はまったくのノーガード。攻撃を誘ってから後方へ回り込み、ファイア系・ブリザド系の合体魔法で攻めよう。左右に動くときは同じ方向ばかりでなく、逆方向も交えよう。これで回り込みやすくなる。

⬅後ろに回ったら、タイミングを合わせて合体魔法で攻撃。

▶要注意攻撃

大アゴの一撃は驚異の威力！

大アゴの攻撃は、絶大な攻撃力とスタン効果を併せ持つという凶悪きわまりないもの。続けて食らえば戦闘不能はまず免れない。同じ方向にばかり移動していると追いつめられやすいので、アントリオンが迫ってきたら逆方向に動いて避けよう。

⬅追いつめられるとアウトだ。HPが少なければ一撃死も。

▶要注意攻撃

石化光線は必ず避けろ！

動きを完全に封じられる石化光線は、石化したところを追い討ちされ大ダメージにつながりやすい。口から光線を吐き出すモーションを見て避けることが第一だが、もし石化してしまった場合は十字ボタンを素早く左右に動かして回復すること。

⬅軌道は直線的なので、よく見れば避けられるはず。

FOR SINGLE MODE

足を止めずに動き続けよう

絶えず左右に動き回り、後方に回り込む隙をうかがおう。コマンドリストは、止まらずに移動しながら切り替え、アントリオンの動きが止まったらすぐに行動できるようにしておく。動き続けることと、必ず後ろから攻撃——という2点が鉄則だ。

⬅必殺技を使うのもいいが、技後の硬直中に反撃を受けると痛い。

ライナリー砂漠精算時獲得アイテム

	出現条件	1人	2人	3人	4人	獲得アイテム
A	1周目	~143	~155	~176	~193	マスカレイド けんじゃのつえ マインゴーシュ スターペンダント
B	1周目	144	156	177	194	フレイムタン ノアのリュート くろずきん ゴブリンポケット
C	1周目	180	195	221	243	アイスブランド ワンダーワンド チキンナイフ ゴブリンポケット
	2周目	~143	~155	~176	~193	
D	1周目	226	244	277	304	ちからだすき ルーンのベル アライのメット スターペンダント
	2周目	144	156	177	194	
E	2周目	180	195	221	243	イカサマダイス ダークマター エルフのマント ゆうしゃのぶき
	3周目	~143	~155	~176	~193	
F	2周目	226	244	277	304	オーガキラー クリスナイフ ワンダーバングル オリハルコン
	3周目	144	156	177	194	
G	3周目	180	195	221	243	えんげつりん あかいくつ ゴブリンポケット さばくのきば
H	3周目	226	244	277	304	ねじりはちまき アルテマのしょ ダイヤのよろい サンペンダント

※精算時のアイテムは、1周目ではA～D、2周目はC～F、3周目はE～Hのいずれかが出現する。精算時のボーナスポイント(プレイヤー数別に記載)の合計が「出現条件」の数値を満たすと、そのアイテムが出現する可能性があるが、アイテムは条件を満たしたものの中からランダムで決定される(例：1周目でDの条件を満たすとA～Dの中から1/4の確率で出現。

Hole of sufferings

受難の大穴

瘴気渦巻く未到の地

謎の"？"属性をクリスタルケージに宿すことができたキャラバンのみが立ち入れる場所である。おとぎ話に謳われる村マグ・メルと、隕石の落下で瘴気の発生源となったヴェレンジェ山を擁するこのエリアが、キャラバンの冒険を綴ったクロニクルの最後を飾ることになるだろう。

マグ・メル

子供に聞かせる物語の中にだけ存在するといわれていたマグ・メル。住人のカーバンクルたちは、全員が眠りに身をゆだねている。何か理由があるのだろうか？

P.222

かつて大クリスタルがあったといわれるこの山も、今では瘴気を生み出す禍々しい場所となっている。自然の迷宮と化したこの山を制覇したとき、世界の真実がキャラバンの前に開かれる。

P.224

瘴気ストリーム

通常の属性では通過することのできない、特殊な瘴気ストリーム。ライナリー砂漠の謎を解き明かし、クリスタルケージを“？”属性にすることで通れるようになる。

受難の大穴

マグ・メル

Mag Mell

お店ガイド

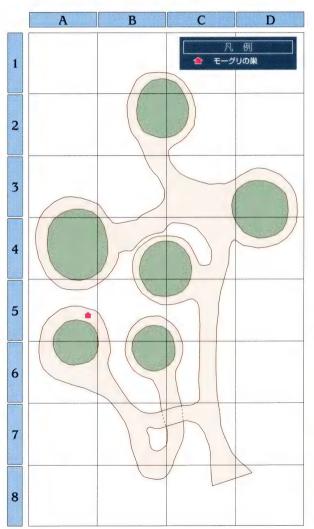
- ショップ
- かじ屋(武器)
- かじ屋(防具)
- かじ屋(アクセサリー)

回過去も未来も拒んだ者たちが眠る村

マグ・メルとはおとぎ話に語られる、カーバンクルが住まう村。かつて隕石が落ちたとき、クリスタルの力とミルラの雫の関係を人々に伝えた彼らは、まゆに包まれて眠りの世界に閉じこもる。なぜ彼らは眠り続けるのか――そこには驚くべき事実が隠されている。

モーグリのお宅訪問

村に入ってすぐの曲がり角を入り、そのまま左側にあるまゆの裏側へ。ちょうどキャラクターの姿が隠れるあたりで「しらべる」コマンドが出る。

やりこみキャラバン隊

伝説の地に眠る知られざる真実

カーバンクルの目覚め

カーバンクルと仲良くなった！

？属性の瘴気ストリームの先には、伝説の都市「マグ・メル」がある。さあ、寝ているカーバンクルと仲良くなろう！

寝ぼけたカーバンクルと根気よく付き合ってみる

僕は初めて通る瘴気ストリームの中で、緑色をした魔物の幻を見た。瘴気の中を悠然と歩く不思議な生物……それがカーバンクルだと知ったのは、伝説の地、マグ・メルに足を踏み入れた時だった。この世界に伝説と呼ばれるものは数多いが、マグ・メルは、まさにその名に相応しい場所だ。そこには不思議な生物・カーバンクルが繭の中で永き眠りについていた。僕らは、一番奥の崩れかけた繭にいるカーバンクルに声をかけた。懸命に寝たふりをしているが、どうやらこちらに気付いて興味を持ったようだ。

お目覚め日記

1年目
奥のカーバンクルは寝ているふりかな？　ほかの繭は、まったく無反応だった。スティルツキンさんも彼らの目覚めを待つようだ。

2年目
奥のカーバンクルが、何かうわごとのような話をしている。彼は瘴気ストリームで見たカーバンクルじゃない？ ほかの繭からいびきが聞こえる。

3年目
やっと起きた奥のカーバンクルだけど、なんだかぼくらを嫌がってるみたい。ほかの繭も中が見えるようになった。もう少し待ってみるか。

4年目
カーバンクルがちょっと昔話をしてくれた。大きな隕石の話。なんか思い出を残すのが嫌らしい。ほかのカーバンクルはまだ寝ぼけてる。

奥にいたカーバンクルが、伝説の大クリスタルのことを教えてくれた。遥か昔の大異変のこと……彼の話から、ぼくらの祖先は大クリスタルが砕けたときでも、必死になって生きようとしていたんだってことがわかった。ほかのカーバンクルたちは、ぼくらのことをよく思ってないみたいだ。まだ起きたばっかりで寝起きが悪いのかな？

「やあ、よくきたね」カーバンクルが声をかけてくれた。彼らとのつきあいも、かれこれ6年目。奥にいるカーバンクルはもちろん、ほかのカーバンクルからも、いろいろな話を聞けた。隕石、大クリスタル、瘴気、ミルラの木……。ミルラとは「命」を意味する言葉だったらしい。ぼくらは長い間に、そんなことすら忘れてしまったんだ。

回踏み込んだ者を限りなき絶望へと追いやる恐怖と受難の迷宮山

この山にはかつて大クリスタルが存在していたという。
しかし隕石の落下によってクリスタルの生む清浄は失われ、瘴気渦巻く地獄へとその姿を変貌させた。
絶え間なく溢れ出る瘴気。そしてその瘴気を糧としているかのような禍々しい魔物たち。
最悪の地へ足を踏み入れたキャラバンに付きまとう絶望と死の影。そして、最後に待ち受けるのは——

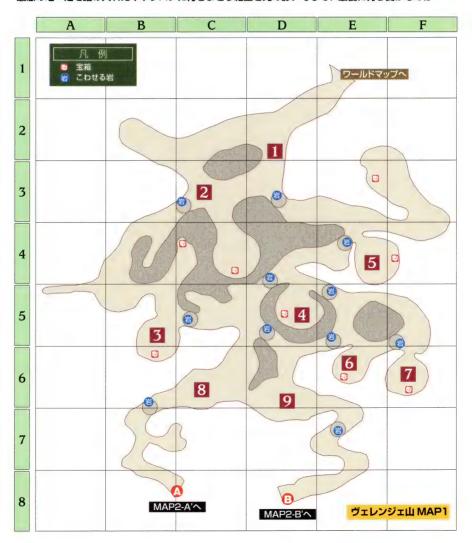
A B C D E F
1 2 3 4 5 6 7 8

凡例
宝箱
岩 こわせる岩

ワールドマップへ

1 2 3 4 5 6 7 8 9

A MAP2-A'へ
B MAP2-B'へ

ヴェレンジェ山 MAP1

迫り来る強敵との戦闘を最低限にとどめるのが生存への道だ

行く手を阻む仕掛けや敵の凶悪さなど、すべてにおいて最悪の場所。まさに受難の大穴である。また、MAP2に入ると敵はまったくアイテムを落とさなくなるため､無駄な戦闘は避けて先へ進むことを考えたい。ルートは大きく2つに分かれる。

DUNGEON DATA

モンスター数 ……68～103体
宝箱の数 ……………14個
モーグリの巣 ……MAP2／D-6
ボス ………メテオパラサイト

BATTLE

AREA MAP1／D-2

1 まずキマイラからレイズ、シェード(ソード)からケアルを入手する

最初に戦うことになるのはキマイラ。すぐ近くにいるシェードを戦闘に参加させないために、できる限り入口付近に引き付けて戦おう。キマイラはレイズを落とすので､ここまでの旅で攻撃魔法系のリングを手に入れていたら､合体魔法のホーリーをシェードに使おう。ホーリーが使えない場合は、ヒット＆アウェイで地道に戦うしかない。シェードからはケアルが手に入る。

↑最初に入手できる魔石はレイズとケアル。とりあえず回復は万全だ。

ROUTE

AREA MAP1／C-3

2 行く手を阻む大岩は6回叩いて打ち砕け！

先へ進もうとすると巨大な岩に行く手を阻まれるが、この岩は武器で6回攻撃すると砕け散る。大岩の先には必ず魔物が待ち構えているので注意して進もう。初登場のスフィアは有翼タイプに属するのでグラビデが有効だ。

↑攻撃力や武器は関係なしに、とにかく6回叩かないと壊れない。

BATTLE

AREA MAP1／B-5、D-5、E-4、E-6、F-6

3 4 5 6 7 宝箱を守る凶悪なモンスターたち

道の途中にある袋小路には、宝箱とそれを守るモンスターがいる。そのモンスターの中でも極めて厄介なのがデスナイト。HP・攻撃力・防御力すべてが高い上、グラビデを含む攻撃魔法にそこそこの耐性を持つという隙のなさ。唯一効果のあるスロウやストップで動きを抑制しよう。

←宝箱はすべてアーティファクトだが、中身が空の場合も。

FOR SINGLE MODE

ひとりのときは？ 徹底したヒット＆アウェイ戦法で

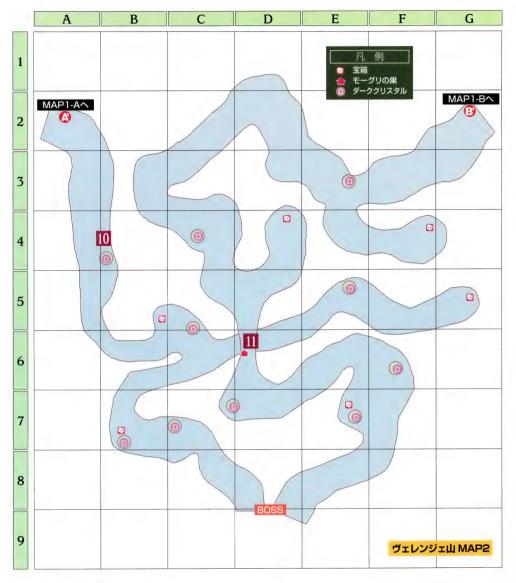
シングルモードでは敵の数が約2/3に減るが､敵が密集している場所が多く、つらい戦いになる。とにかく攻撃が激しいため、フェニックスのおは常にセットしておきたい。徹底したヒット＆アウェイ戦法で挑み､HPが半分を切ったら即回復――がセオリーだ。また、通路が狭いので、障害物に引っかかったりしないよう操作には細心の注意を払おう。

←1人対複数の戦いは徹底的に避け、常に1対1になるようにしたい。

凡例
宝箱
モーグリの巣
ダーククリスタル

MAP1-Aへ
MAP1-Bへ
BOSS

ヴェレンジェ山 MAP2

ROUTE

AREA MAP1／C-6～D-6

8 9 状況によっては戦闘を避けるのも手

MAP2に通じるこの道には、デスナイトやシェードといった強敵が多数待ち受けている。倒せば魔石が手に入るが、一筋縄ではいかない相手ばかりので、魔石が足りているなら無理に戦う必要はない。無視して先を進むのも手だ。なお、アーティファクトが満足に集まっていなくても心配は無用。MAP2でも入手できるチャンスはある。

⬆この付近にいるデスナイトを倒すと魔石が手に入る。

ROUTE

AREA MAP2／B-4

10 ダーククリスタルは急いで叩き割れ

MAP2のいたるところに置かれたダーククリスタルは、クリスタルゲージを無力化してしまう。放っておくと瘴気でどんどんHPが減るので、見つけたらすぐに破壊しよう。MAP1の大岩同様、武器の種類や攻撃力に関係なく6回叩けば壊れる。

←放っておけばパーティ全滅の危険も。急いで壊そう。

NOTICE

AREA MAP2／D-6

11 立体交差の影にモーグリの巣が

MAP2で唯一2つの道が交差するポイント、その下側の道にモーグリの巣がある。ややわかりにくい場所にあるが、右側の壁に向いて歩けば「しらべる」コマンドが出てくる。ここが最後のモーグリの巣なので、忘れずに寄っておこう。

←これでスタンプが全部そろったはずだ。

VS.BOSS!

AREA MAP2／D-9

メテオパラサイト

P.228

入手アーティファクト

《 ヴェレンジェ山 》

1周目	2周目	3周目
フレイムタン T アイスブランド T さすけのかたな T トールハンマー T エルフのマント T ワンダーバングル T マサムネ T イージスのたて T リボン T メイジスタッフ T ダークマター T クリスナイフ T けんじゃのつえ T	×	×

M：モンスター T：宝箱 B：ボス

はみ出し情報

2通りあるルートのどちらを通るべきか？

楽なのは、MAP1を左から回り込むように進み、Aを経由してMAP2に入るルート。Bを経由するルートより敵の出現数が少なく、モーグリの巣に寄れるというメリットもある。宝箱を1つ諦めれば、MAP2ではわずか11体の敵と戦うだけでボスエリアに到達可能だ。一方、Bを経由した場合、最低でも倍以上の敵との戦闘を強いられることになる。

←移動する距離も、Bを経由するルートより短くてすむ。

VS.BOSS!

メテオパラサイト

回隕石と共に飛来した瘴気を生み出す魔物

古の昔に大クリスタルが静かに輝いていたその場所は、
今では高密度の瘴気が充満する死の空間へと変わっていた。
“それ”は生物のようであり、作り物のようでもあった。
絶えず瘴気を生み出し続け、世界を汚染していく。
あまりにも巨大な“それ”の名は、メテオパラサイト。
隕石に寄生してこの星に舞い降りた、災厄を生み出す者。

▶基本攻略

次々と姿を変える瘴気製造器

3段階に変貌するメテオパラサイトの本体は、クネクネとうごめくコアの部分。瘴気を生み出している巨大な体は、コアを守る殻のようなものだ。コアに一定量のダメージを与えると、この殻の中に身を隠す。コアを殻の外に出すために、合体魔法や射撃系の必殺技で殻を攻撃してやろう。下記データのダメージをコアに与えると、次の段階に変貌するはずだ。なお、ダメージを与えたコアのHPはそのまま持ち越される。

第1段階
メテオパラサイトHP301～450
テンタクル(炎)と(闇)

第2段階
メテオパラサイトHP151～300
テンタクル(雷)と(氷)

第3段階
メテオパラサイトHP1～150
テンタクル(炎)と(闇)

メテオパラサイト

基本能力値			
HP	450	STR	12
IQ	12	VIT	10
コンボ有効率	0%	状態異常攻撃	スロ／毒／スタン

耐性			
炎 ★★☆	冷 ★★☆	雷 ★★☆	
スロウ ★★★	ストップ ★★★	グラビデ ★★★	ホーリー ★★★

Support Monster

テンタクル(炎)(氷)(雷)(闇)

4種類の属性に分かれているテンタクル。第1段階では炎と闇、第2段階では雷と氷、第3段階では再び火と闇が登場する。移動はしないが、直接・範囲・魔法の攻撃を使い分けてくる。中でも直接攻撃が強烈なので、接近攻撃はリスクが高い。メテオパラサイトの両脇に出現するので、射撃系の必殺技か、全体攻撃魔法でHPを奪い取ろう。

HP	36
STR	12
IQ	12
VIT	9

耐性				
	テンタクル(炎)	テンタクル(氷)	テンタクル(雷)	テンタクル(闇)
炎：	★★★	☆☆☆	☆☆☆	★★☆
冷：	☆☆☆	★★★	☆☆☆	★★☆
雷：	☆☆☆	☆☆☆	★★★	★★☆
スロウ：	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	★★★
ストップ：	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	★★★
グラビデ：	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	★★★
ホーリー：	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	★★★

コンボ有効率 25%　**状態異常攻撃** 火(炎)／氷(氷)／気(雷)／毒(闇)／のけぞり

第1段階 ▶ 基本戦術

テンタクルを全体攻撃魔法で先に倒す

まずは手前に2匹いるテンタクルを倒して、移動できる範囲を広くするのが最優先事項だ。テンタクル（炎）の方はブリザドやサンダーで状態変化を与えられるので、魔法剣や合体魔法を使えば容易に倒せる。この2匹をかたづけて移動範囲を確保したら、コアへ攻撃開始。毒攻撃が厄介なので、仲間の1人はクリア担当にしておくこと。コアだけに集中せず、テンタクルに優先的に倒していけば、楽に勝利を掴めるだろう。

⬆全体攻撃魔法を使えば、テンタクルとメテオパラサイトの両方にダメージを与えることが可能。まさに一石二鳥だ。

メテオパラサイト攻撃パターン①

[遠距離攻撃]

ストリームコア
毒効果

メテオパラサイトから放出されている密度の高い瘴気攻撃。左右の範囲は広いが、手前までは届かない。殻に密着しなければまず問題ない。

メテオバイオラ
毒効果

毒効果のある魔法攻撃。効果範囲が広く、ピンポイントで狙ってくる。発動まで時間がかかるので、詠唱が開始されたらすぐに移動しよう。

[近距離攻撃]

コアアタック(前)

鞭のようにツタ部分をしならせて、頭上から垂直に落ちてくるコア部分の直接攻撃。コアの正面に立つと頻繁に使ってくる。盾で防御可能。

コアアタック(左・右)

コア部分についている鎌のような触手を広げ、急接近すると刈るように襲いかかる直接攻撃。モーションが早く、かわすのが非常に困難。

▶弱　点

攻撃パターンを読んで裏をかけ！

メテオパラサイトは攻撃のバリエーションが少なく、接近すれば防御可能なコアアタックしか使ってこない。1人はメテオパラサイトに接近してコアアタックを誘い、もう1人が回復に専念。残り2人で全体攻撃魔法を狙えば、楽に撃破できる。

←全体攻撃魔法で、テンタクルにもダメージを与えよう。

▶要注意攻撃

毒攻撃の連発に気を付ける

テンタクル（闇）とメテオパラサイトの両方が使う毒攻撃。交互に毒攻撃を使われると、クリアで回復する暇もなくHPが削り取られてしまう。テンタクル（闇）を倒すまでは、クリアよりもケアルを使ってHP回復に専念しよう。

←テンタクル（闇）を倒すまではHP回復を優先。

第2段階▶基本戦略

第1段階と同様の戦術で攻めろ！

第2段階でも、手前の2匹のテンタクルが目障りだ。まずはこのテンタクル（雷）と（氷）を倒し、武器攻撃や全体攻撃魔法でメテオパラサイトのHPを削っていこう。第2段階では、スタン効果を持つコア・ビーム、広範囲に及ぶスライサーなど、攻撃方法が変化している。スライサーは、一見、逃げ場がないように思えるが、手前まで移動することで回避可能。どちらも発動までの時間が長く、逃げる時間は十分にあるはずだ。

↑写真の位置まで下がれば、扇状に広がるスライサーも届かない。コアが殻の中に逃げたらすぐに移動しよう。

メテオパラサイト攻撃パターン②

［コアによる攻撃］ ⟷ **コアの状態で決定** ⟷ **［殻による攻撃］**

コア・ビーム
スタン効果

地面を爆発させてダメージを与えるとともに、スタン状態にする物理攻撃。コアが輝くのが発動の合図だ。すぐにその場から離れよう。

殻による攻撃
スライサー

コアが殻の内部に収まると外殻がめくれ、広範囲のレーザーを射出する攻撃。必ず2回撃ってくる。手前まで移動すれば、攻撃は届かない。

▶要注意攻撃

テンタクルのアイスボールとサンダーボールに注意

第2段階で登場するテンタクルは、それぞれ氷結と気絶を引き起こす遠距離攻撃を使ってくる。耐性を上げないままに戦闘を行うと、動きを止められて反撃する間もなく戦闘不能になることも。耐性アップの装備を用意してから挑もう。

第3段階 ▶ 基本戦略

絶え間なく動き続けて攻撃を回避

第3段階にもなると、メテオパラサイトの攻撃も苛烈を極めてくる。しかし、基本的な戦闘方法はこれまでと変わらない。氷結や気絶が効果的なテンタクル（火）はブリザガやサンダガで攻撃。早めに倒して、移動範囲を確保しよう。ただし、テンタクルを倒しても油断は禁物だ。殻が使ってくるガトリングは、1発でハート1/2個分を奪い取る弾丸を乱射してくる。全弾命中すれば、あっという間に戦闘不能状態になってしまうのだ。

⬆第1段階と同じように、全体攻撃魔法でテンタクルもろともコアを攻撃する。さらに、武器攻撃担当の仲間は通常攻撃を叩き込もう。

メテオパラサイトの攻撃パターン③

コアの状態で決定

[コアによる攻撃]

コア・ビーム

スタン効果

スタン状態にする物理攻撃。性能は第2段階で使って来たものと変わらない。コアが輝くのが発動の合図なので、すぐに移動しよう。

[殻による攻撃]

ガトリング

光の弾丸を乱射する多段物理攻撃。1発なら痛くないが、全段命中すると大ダメージになる。ユークの「まもる」以外での防御は不可能。

▶ 要注意攻撃

ファイアボールとガトリングの重ねに注意

テンタクル（火）のファイアボールを受けてしまうと、状態変化・火炎になり防御力が大幅にダウンしてしまう。そこにガトリングを受ければ、HPが満タンでも戦闘不能状態になりかねない。炎耐性の防具を忘れずに用意しておこう。

ひとりのときは?

FOR SINGLE MODE

ヒット&アウェイでコアを攻撃
状態変化はクリアで早めに回復しよう

マルチモードではテンタクルをメインに攻撃するのが常道だが、シングルモードになると話は別。テンタクルは無視してコアだけを狙っていこう。ここで登場する敵は、攻撃のほとんどに準備動作があり、絶えず動き続けることで簡単に回避することができる。そのため、コアに近づいて攻撃し、すぐに離れるヒット&アウェイが有効なのだ。その場合、隙の大きい連続技を最後まで出し切るのは厳禁。攻撃が外れても深追いせずに離れること。また、毒などの状態変化を受けたら、安全な距離まで離れてからクリアで回復するようにしよう。

⬅常に動き続ければ、攻撃も簡単にかわせる。

⬅回復するときは、端に寄って魔法を使うといい。

水泡の部屋～クリスタルワールド

回明かされる世界の秘密——そして死闘

瘴気を吐き散らしていたメテオパラサイトを今まさに倒さんとした次の瞬間
キャラバンは不思議な空間にいた。そこに現れる、少女の形をした光。
彼女——ミオは、この世界の真実についてキャラバンに語り始める。
今、思い出をすべての糧にして、禍々しき敵ラモエとの最終決戦が始まる。

すべてを握るのは「思い出」 旅の中で起こったことを思い出して進もう

水泡の部屋とクリスタルワールドでは、基本的にマップ移動はなく、ミオとの会話を中心に場面が進行していく。このとき重要となるのは、旅の中で起こったさまざまな出来事、すなわち「思い出」だ。

この旅で起こったこと、出会った人たちをもう一度思い返してみよう。

ROUTE

AREA ???

■キャラバンの前にあらわれる光の正体は？

ヴェレンジェ山から、いきなり深い海の底のような不思議な世界へと飛ばされたキャラバン一行。彼らの前に、少女の形をした光があらわれる。彼女の言葉を素直に受け止めてほしい。それはこれまでに起こったさまざまな出来事を理解する糸口であり、これから起こる出来事のヒントでもあるのだ。

←日記が5ページ未満の場合、ここでゲームオーバーだ。

マップ移動はないけれど——

上記の通り、ここから先ラストまでは、ほとんどマップ移動をすることはない。そのため、GBAの各種レーダーは必要なし——かと思いきや、そうではない。唯一、スカウターは使い魔などとの戦いで、最後まで役立ってくれる。ぜひ活用しよう。

BATTLE

AREA ???

■使い魔出現！

突如出現した異形の怪物・使い魔。こいつは少女の言うラモエ——キャラバンをこの水泡の部屋へといざなった張本人——が送り込んで来た刺客だ。高い攻撃力を誇るが、ホーリーを使えばさほど苦戦しないはず。スロウやストップも効果があるので、これらの魔法が使えれば併用するといい。

←通常の攻撃魔法には耐性があるのでホーリーか打撃で。

ここから先は「思い出の数」が重要となる

使い魔との戦いに破れコンティニューした場合、キャラバン全員の「思い出の数」の合計が10未満だと、ここで強制的にゲームオーバーとなってしまう。

実は、ここから先では「思い出の数」が非常に重要。ラストの戦いでも、これまでに紡いできた思い出が、想像もしなかった形でキャラバンを助けることになる。

ROUTE

AREA ???

■旅の思い出についての質問がある

ここから先、光の少女は旅の思い出について質問してくる。間違うと「思い出の数」が1つ減った上、使い魔と戦うはめになってしまう。また、使い魔に負けてコンティニューしたときに「思い出の数」が10未満だと、ここでも強制的にゲームオーバーとなる。

⬅5回の質問の後、光の少女・ミオとラモエの元に向かう。

VS.BOSS!

AREA ???

ラモエ

P.234

はみ出し情報

これまでの冒険を思い出してみよう

光の少女――ミオからは、全部で5つの質問をされる。質問の内容は、おもに街道イベントやこれまでに訪れた場所に関するもの。特に、街道イベントに関する質問では、キャラバンがどのような行動を取ったかまで訊かれるので、全員の記憶力を結集して答えよう。また、ミオから各ダンジョンのボスに関する質問をされることもある。そのときはもちろん――本書の記事を読み返して確認してほしい（ミオには怒られるかもしれないが……）。

⬅聞かれる質問の傾向は決まっているが、質問内容はランダムだ。

VS.BOSS!

ラモエ

回瘴気とともに生まれ 思い出を食らう堕天使

もともとは「思い出」に住む小さな存在だった。
人々からほんの少しの「思い出」を分けてもらい、
それをミルラの雫として返すだけの
ささやかで儚い存在だった。
けれど、古の昔に空から舞い降りた大隕石が
そこに寄生していたメテオパラサイトが
世界を覆い尽くす瘴気が
小さな存在を狂気へと走らせた。
瘴気が生み出す悲しみと絶望の「思い出」を食べ
小さな存在は、邪悪で強大な「闇」へと変貌する。
「闇」の名は「ラモエ」という。

ステータス			
HP	300	STR	12
IQ	12	VIT	10
コンボ有効率	2%	状態異常攻撃	火/氷/気/スタン/のけぞり

耐性			
炎 ★★☆	冷 ★★☆	雷 ★★☆	
スロ ★★★	スト ★★★	グラ ★★★	ホリ ★★★

▶基本戦略

バブル攻撃を出させて行動を単調化させよう

ラモエはその場から動かない上に、すべての攻撃が緩慢。そこが狙い目だ。まずは邪魔なサポートモンスターである2匹の使い魔を倒そう。続いてラモエに接近し、1〜2回攻撃してすぐに下がれば、回避しやすいウィングバイトか火・氷・雷のバブルで攻撃をしてくる。後はこの行動を繰り返すだけで、楽に撃破できるだろう。

⬆ラモエの巨体から繰り出される攻撃は、強力なものばかりがそろっている。しかし、動きをよく観察しながら落ち着いて行動すれば、攻撃の「穴」が見えてくるはずだ。

Support Monster

使い魔(赤) 使い魔(青)

ラモエが召喚する、2種類の使い魔。使い魔(青)の攻撃にはスタン効果があり、使い魔(赤)はHPが高いという特徴がある。だが、どちらもホーリーが非常に有効。特に使い魔(青)は、ホーリーの一撃で簡単に倒せる。ただし、全滅させると、すぐさま召喚されて復活してしまう。

●使い魔(赤)

HP	24	○	—
STR	12	×	—
IQ	2	コンボ有効率	25%
VIT	9	状態異常攻撃	—

耐性			
炎:★☆☆	冷:★☆☆	雷:★☆☆	スロウ:☆☆☆
ストップ:☆☆☆	グラビデ:☆☆☆	ホーリー:☆☆☆	

●使い魔(青)

HP	15	○	—
STR	11	×	—
IQ	2	コンボ有効率	25%
VIT	9	状態異常攻撃	スタン

耐性			
炎:★☆☆	冷:★☆☆	雷:★☆☆	スロウ:☆☆☆
ストップ:☆☆☆	グラビデ:☆☆☆	ホーリー:☆☆☆	

ラモエ攻撃パターン

近づかなければバブルがランダムに

[近中距離攻撃]

体当たり

のけぞり効果

その巨体を使って相手を吹き飛ばす強烈な物理攻撃。接近していると連続で使ってくることもあるが、動きは遅い。

ウィングバイト

のけぞり効果

両側から挟み込むように羽根を伸ばし、相手を貫く物理攻撃。技を出す瞬間、ラモエに密接すればダメージを受けない。

ビーム

スタン効果

両腕に収束した光を一気に解き放ち、大爆発を巻き起こすスタン攻撃。一定のダメージを与えると使ってくる。

[遠距離攻撃]

ファイアバブル

火炎効果

追尾機能のある火の球体。攻撃を受けるか、追尾を振り切ることで消滅する。速度はキャラクターの移動速度より遅い。

アイスバブル

氷結効果

追尾機能のある氷の球体。攻撃を受けるか、追尾を振り切ることで消滅する。速度はキャラクターの移動速度より遅い。

サンダーバブル

気絶効果

追尾機能のある雷の球体。攻撃を受けるか、追尾を振り切ることで消滅する。速度はキャラクターの移動速度より遅い。

弱　点

移動できない本体をヒット&アウェイで攻撃!

左右に体を向けることはあっても、その場からまったく動かないラモエ。近づいて武器で攻撃し、反撃の構えを見せたらすぐに離れる。これだけで楽に倒せるはずだ。また、ラモエに攻撃するのは1人で十分。ほかの仲間は使い魔の相手をしよう。

要注意攻撃

行動不能にする技に要注意!

ファイアボールと使い魔(赤)の攻撃以外、すべてに行動不能系の効果がついている。一度でも行動不能の状態に陥れば、使い魔に囲まれて、連続で攻撃を受けてしまうことも。攻撃をかわしながら、間合いをしっかり取ることが重要だ。

ひとりのときは?

FOR SINGLE MODE

モグがいなくなるので連携技が減る

基本的な戦闘方法はマルチモードと同じ。ただし、ラモエとの戦闘時にはモグがいないので、ホーリーをはじめとするマジックパイルを使うには、コマンドリストで作成しなければならない。必要魔法の取捨選択が重要だ。

←着かず離れずの位置をキープすることが重要だ。

←1ヵ所に集まるより、分散した配置で戦おう。

←サポートの使い魔を優先的に倒しておくこと。

やりこみキャラバン隊

あんな噂こんな噂まとめて調査中！

あのセリフの裏を深読みすれば新たな物語が垣間見えてくる！

ウワサの真相を探れ！2

人が集まるところでは、ごく自然に噂話に花が咲く。誰もが楽しみにしている噂話を、調査・検証する噂マガジン第二弾！

噂その4 ティパの村の村長はティダの村出身?!

ティダの村で老人2人が仲良く幸せそうに死んでいたという話は知ってるだろう。その噂に尾ひれがついて、こんな噂がたった。ティパの村長が、ティダの村の最後のキャラバンの1人だったという噂だ。亡くなった老人のうち1人は、セシルという男性。もう1人は、ル・ティパという名の女性。名前に共通性があるし、年格好も近いから若い頃に知り合いだった可能性は高いけどね。

●噂の信頼度　15%　もしかしたら…

証言1 ［ティダの村オープニングシーン］ ティダの村の最後のキャラバンはついに帰ってこなかった

証言2 ［まあたらしい手紙］ マール峠のおじいさんはティダの村の最後のキャラバンだった

証言3 ［ベ・アオ］ ルダの村のおかしらは、ル・ティパという名のクラヴァットだった

噂その5 黒騎士を刺したレオンは、彼自身の子供かも？

レオンの母親のジョナ＝エズラは、旦那が家を留守にしがちで、1人で店の切り盛りと子供の世話をしていた働き者だ。そんなジョナの旦那が全く旅から帰ってこなくなると、その代わりのように黒騎士の噂をよく耳にするようになった。そこで、世間はもっぱら黒騎士に彼女の旦那が斬られたと噂した。だからレオンは立派に父の敵を討ったってことになる。そう信じようじゃないか。

●噂の信頼度　50%　信じたくない

証言1 ［レオン］ ぼくのお父ちゃんはすごく強い でも旅から帰ってこない

証言2 ［黒騎士］ そうか見つけたぞ…… レオン＝エズラ……オレの記憶

証言3 ［レオン］ ぼくの家には黒騎士のヨロイがある お母さんが泣くから言わないけど

噂その6 ハーディとガーディの兄弟は実は同一人物?!

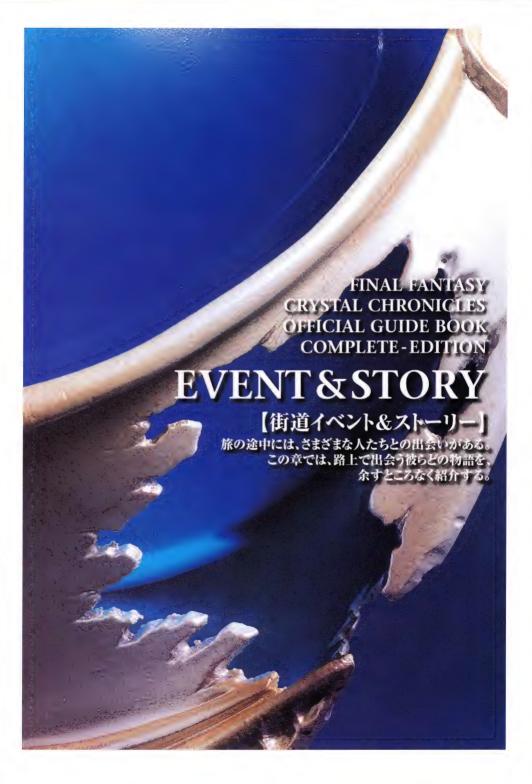
宣教師のハーディと詐欺師のガーディに何か関係があるだろうということは、2人を見た多くの人が感じることだ。特にガーディは、2人が兄弟だという話をしたことがあるという（詐欺師の言うことだが）。そして今回、新たな疑惑が浮かび上がった。兄弟だと言っていたあの2人、実は同一人物という噂が流れているのだ。この噂、実はかなり真実に近いのかも。

●噂の信頼度　90%　間違いない

証言1 ［発言者？］ ハーディとガーディを同じ町で見かけることはない

証言2 ［ガーディ］ ぼく、一度も兄さんに会ったことがないんだ

証言3 ［エンディング］ エンディングでは ハーディがガーディに……

FINAL FANTASY
CRYSTAL CHRONICLES
OFFICIAL GUIDE BOOK
COMPLETE-EDITION
EVENT&STORY
【街道イベント&ストーリー】
旅の途中には、さまざまな人たちとの出会いがある。
この章では、路上で出会う彼らとの物語を、
余すところなく紹介する。

Peaple who encounter while traveling

街道イベント完全ガイド

ミルラの雫を求めて街道を進んで行けば、さまざまな人々と遭遇する。ここで、その出会いの数々を余すことなく紹介しよう。

さまざまな人々が織りなす数々の物語

モンスター情報やアイテムの取引が行われるキャラバン隊との出会いから、瘴気の謎に迫る重要な出来事まで、実に多彩な街道イベント。ここでは、各章ごとに発生する順番でイベントを紹介しており、基本的に前のイベントを見ていないと次のイベントは発生しない。

No.01 【黒騎士】編

EVENT No.1　武勇の噂
発生年数：　1年目以降
発生回数：　1回
発生条件：　1回目のミルラの雫を入手

EVENT No.2　嵐の予感
発生年数：　2年目以降
発生回数：　1回
発生条件：　4回以上ミルラの雫を入手

EVENT No.3　しましまは命を盗まない
発生年数：　3年目以降
発生回数：　1回
発生条件：　7回以上ミルラの雫を入手

EVENT No.4　贖罪
発生年数：　4年目以降
発生回数：　1回
発生条件：　10回以上ミルラの雫を入手

EVENT No.5　目撃
発生年数：　5年目以降
発生回数：　1回
発生条件：　13回以上ミルラの雫を入手

EVENT No.6　邂逅
発生年数：　6年目以降
発生回数：　1回
発生条件：　16回以上ミルラの雫を入手

失ったものを求めて戦い続ける黒衣の騎士

瘴気に分断された世界において、各地に名を知られている黒衣の騎士。何かに取り憑かれたように武器を振り回し、戦いに明け暮れるその姿は、まるで嵐のようだと言われている。

しかし、世界的に名を馳せる黒騎士のその正体や過去を知る者はなぜか誰一人として存在しなかった。

唯一分かっていることは、「種族がリルティである」ということと、「何かを奪い返すために戦っている」という2つの噂だけ。その噂も、ここ最近になって囁かれるようになったものばかりだ。

何故、彼は戦い続けているのか。その矛先はいったいどこに向けているのか。

長い月日を経て、さまざまな人々の口から語られる黒騎士の話。その話を目の当たりにするとき、彼の物語はどのような結末を迎えるのだろうか――？

EVENT NO.1

武勇の噂
黒い鎧を身にまとう騎士の噂

Dark Knight Story

街道で出会ったアルフィタリア城のキャラバン。隊長であるソール＝ラクトが、マール峠でも噂になっている黒騎士の話をしてくれた。「武の道を極めるために一人で旅をしている」と語るソール＝ラクトの姿は、英雄に憧れる少年のように見えた――。

EVENT NO.2 嵐の予感
黒騎士に襲われたマール峠のキャラバン

魔物の数が少ない街道で人が倒れている。マール峠のキャラバン隊だった。どうやら、噂の黒騎士にやられたらしい。「突然、訳の分からないことを喚きながら暴れ出しやがった」とライン＝ドットは言う。黒騎士の言葉には、どんな意味が込められていたのだろうか。

EVENT NO.3 しましまは命を盗まない
濡れ衣を着せられたしましま盗賊団

街道の片隅でコソコソと悪巧みをしているしましま盗賊団に、こちらから近づいてみた。アルフィタリア城の城下町で盗賊団に父親を殺された少年の話を聞いていたので、その真偽を確かめるためだ。しかし、彼らは人の命を奪うマネはしないという。だとすれば一体誰が？

EVENT NO.4 贖罪
黒騎士のことを語るソール＝ラクト

ソール＝ラクトから再び黒騎士の話を聞くことができた。どうやら、ハーディという旅の伝道師とコナル・クルハ湿原の奥で目撃されたのを最後に、しばらく姿を消していたらしい。姿を消してから今までの間に、黒騎士の身に何が起こったのかが気になる――。

EVENT NO.5 目撃
黒騎士との初めての遭遇

漆黒の鎧に身を包み、虚空に向かって槍を振り続ける男と遭遇した。あれが噂の黒騎士なのだろう。こちらの存在に気づいた黒騎士は「そんな目でオレを見るな」と唸る。かろうじて聞き取れた彼の言葉。どうやら自らの記憶を奪い去った相手を捜しているらしいが……。

EVENT NO.6 邂逅
黒騎士の最後

アルフィタリア城のキャラバンに囲まれた黒騎士と遭遇。そして――目の前で殺された。彼を殺したのは、レオン＝エズラという子供だった。"空っぽになる"ことを恐れた黒騎士。しかし、命の灯火が消える直前に耳にした少年の名が、彼の心を満たしたように見えた。

黒騎士物語 総括
仇討ちの少年と"光"の正体

失った記憶を求めた黒騎士の物語は、彼の死をもって幕を下ろす。しかし、命が尽きる間際に耳にした少年の名に、彼は自分の記憶の欠片を見つけたようだ。それは、聴いたはずのない少年の母親の名を口にしたことがすべてを物語っている。だが、謎は残されている。彼が戦い続けていた"光"とは何者なのか……それは、今ここで語られることはない別の物語だ。

No.02 【詐欺師ガーディ】編

EVENT No.1 マール峠と
発生年数： 3年目以降
発生回数： 1回
発生条件： 8回以上ミルラの雫を入手

EVENT No.2 ファム大農場と
発生年数： 4年目以降
発生回数： 1回
発生条件： 11回以上ミルラの雫を入手

EVENT No.3 シェラの里と
発生年数： 5年目以降
発生回数： 1回
発生条件： 14回以上ミルラの雫を入手

EVENT No.4 ルダの村と ～白昼夢
発生年数： 6年目以降
発生回数： 1回
発生条件： 17回以上ミルラの雫を入手

EVENT No.5 盗賊団 vs 詐欺師
発生年数： 7年目以降
発生回数： 1回
発生条件： 18回以上ミルラの雫を入手
しましまリンゴを所持／1ギル以上所持

不思議な詩を口ずさむ流浪の詐欺師

瘴気で分断された世界において、ミルラの雫を求めて旅をするキャラバン隊は重要な情報源だ。

しかし、キャラバンとは別に旅を続ける者もいる。故郷を持たず、村から村を渡り歩き、世界の現象を詩に託す。それが詩人だ。

ガーディもまた、そんな詩人の1人……であるはずなのだが、どうも様子がおかしい。出会えばいつも誰かと口論を繰り広げ、言葉巧みに嘘をついている。

今日もまた、ガーディはどこかのキャラバンを相手に不思議な詩を口ずさみながら、旅を続けていた。

それは、どこかの砂漠に隠された財宝の在処を示す詩……らしいのだが。

EVENT NO.1 マール峠と 街道に置き去りにされるガーディ

マール峠のキャラバンがガーディという男と口論を繰り広げていた。彼が語るおとぎ話が原因のようだ。大ボラ吹き呼ばわりされても、新たな詩を口にするガーディ。その詩に、何か意味でもあるのだろうか。

CHECK POINT
助けるべきか見捨てるべきか

マール峠のキャラバンがその場を去ろうとするとき、ガーディに呼び止められて選択肢が出現する。「助ける」べきか、「ほっとく」べきか——実は、そのどちらを選んでも、会話が少し変わるだけで物語に変化はない。ガーディが口ずさむ不思議な詩も聴ける。

EVENT NO.2 ファム大農場と モーグリ便より早いガーディ便!?

今度はファム大農場のキャラバンともめ事を起こしているガーディと遭遇した。頼まれた荷物を届けずに捨ててしまったようだ。最後まで話を聞くと、ガーディは新たな詩を披露してくれた。聞き覚えのない詩だが……？

CHECK POINT
貸した1000ギルは戻ってこない

ガーディから「1000ギル貸して」と頼まれて出現する選択肢。選択による物語変化はなく、話に関係ない詩だけが聴ける。所持金に余裕があれば貸してもいいが、返ってはこない。

EVENT NO.3

シェラの里と 詐欺の現場を目撃！

ガーディが言葉巧みに人を騙している現場に遭遇してしまった！　シェラの里のキャラバンを騙して、いなかパンを法外な値段で売りつけていたのだ。こちらの存在に気づいたガーディは、もっともらしい言い訳を詩の形で披露した。それは、彼の自作の詩のようだ。

CHECK POINT

ガーディの問いかけにどう反論する？

詐欺の現場を目撃されたガーディに「見たまんま」だと言われ、その反論として選択肢が出現。「おまえが言うな！」と怒鳴り返すか、「なんで？」と素直に聞き返すべきか。だがここも、どちらを選んでも物語に変化はない。詩もちゃんと歌ってくれるのだ。

EVENT NO.4

ルダの村と ～白昼夢 白い衣装に身を包むガーディ

いつもと違う衣装を身にまとい、自分には記憶がないと告白するガーディ。だが、彼にはただ1つの思い出が残っていた。1度も会ったことのない兄…。その言葉にどこか違和感を覚える。それは詩のせいなのか、それとも彼の背後に見えた“光”のせいなのだろうか——。

EVENT NO.5

盗賊団 vs 詐欺師 完成したガーディの詩

詐欺師と盗賊団という、最悪の組み合わせに遭遇してしまった。しかも、ガーディの身代金を払えと脅してくる。それも法外な値段だ。なんとか事なきを得てガーディを解放すると、彼はこれまでの詩を完成させて披露した。その詩は、砂漠の秘宝の詩だというのだが……？

CHECK POINT

試しにお金を払おうとすると……

ガーディの身代金として請求される金額は、最低でも100万ギルという法外なもの。とても払える金額ではないが、試しに少い金額で払おうとすると「安っ！」と言い返されて再び選択肢が出現する。ここは素直に、しましまリンゴで手を打つのが賢い選択だ。

詐欺師ガーディ 総括

ガーディが口にする詩の秘密

ガーディが口にする詩は、ライナリー砂漠に隠された“秘宝”の在処を示すもの。詩にあるように各標的に対応した魔法を使うことで、新たな冒険の扉を開く“秘宝”を入手できるのだ！

▶ライナリー砂漠 …………[P.210]

ハリの大王、雷撃たれ
旅宿朽ちて、重さに沈む
流砂を見下ろすキノコ燃ゆれば
岩三兄弟、次々凍てつき
大いなる胸に抱かれた花を
聖なる光で照らし出せ

No.03【しましま盗賊団】編

EVENT No.1　本業
発生年数：1年目以降
発生回数：何度でも発生
発生条件：——

EVENT No.2　偽キャラバン作戦
発生年数：2年目以降
発生回数：1回
発生条件：5回以上ミルラの雫を入手

EVENT No.3　キャラバン包囲網
発生年数：3年目以降
発生回数：何度でも発生
発生条件：「強行突破」選択以降発生しない

EVENT No.4　モーグリ潜入作戦
発生年数：4年目以降
発生回数：1回
発生条件：しましまリンゴを所持
全員が1000ギル以上所持

EVENT No.5　さよならじいさん
発生年数：7年目以降
発生回数：1回
発生条件：【詐欺師ガーディ】編EVENT No.5が発生済み

セルキー2人にモーグリ1匹のちょっと変わった盗賊団

街道を行くキャラバンの間に、とある一味の噂が流れている。

一味のリーダーは、セルキーの誇りを胸に生きるバル・ダット。リーダーのお目付役として、老体に鞭打ちながら行動を共にするメ・ガジ。そして、彼らに付き従う奇特なモーグリのアルテミシオン。彼らこそ、巷で噂のしましま盗賊団だ。種族の差を超えた見事なコンビネーションでキャラバンを狙い、お目当ての一品を盗み出す！　その華麗なる手口は、思わず賞賛したくなるほど鮮やかだ。

しかし、彼らの手口が一流なのは盗みの腕前だけ。それ以外はツメが甘い、ともっぱらの噂だった。

EVENT NO.1 本業
颯爽と現れて馬車を荒らす3人組

次のミルラの木へ向かう前に荷物の整理をしていて……ふと気づいた。荷物の数が合わない。どうやら、噂のしましま盗賊団に盗まれたようだ。街道を歩いているときにやられたのだろう。噂どおりの鮮やかな手口だ。

CHECK POINT
盗まれたアイテムで日記の内容が変化

しましま盗賊団が盗むアイテムは、下記の中のいずれか1つ。盗まれたものが、食べ物か素材かで日記の内容が変化するのだ。また、高価な素材が盗まれたときには言いようのない悔しさを覚えるはず。高価な素材を入手したら街道をうろうろせず、店で売るか合成で使ってしまおう。

盗まれる可能性のあるアイテム一覧

しましまリンゴ	すずなりチェリー	にじいろブドウ	ひょうたんいも	まんまるコーン	
▼日記の内容が変化！▼					
どう	てつ	ミスリル	きん	ぎん	どうのかけら
てつのかけら	ガラスだま	ルビー	ひすい	こんごうせき	

EVENT NO.2 偽キャラバン作戦
最高(!?)の役者登場

今日はなんと、伝説のショートクリスタルを持つ旅人と出会った。だが、そんな貴重なものを持って歩けば盗賊団に狙われそうな……。いやいや、どうやらこの旅人がしましま盗賊団のリーダーのようだ。幸いにして何も盗まれなかったが、その顔を頭にしっかり刻みつける。

EVENT NO.3

キャラバン包囲網
星になったアルテミシオン

街道を進んでいると、しましま盗賊団がまたもや出現。今回は大きく稼ぎたいと見えて並々ならぬ迫力だ。まわりを囲まれてこのままではラチがあかない……。後方に構えるバル・ダット。右手側にはメ・ガジ。左手側にアルテミシオン。進むべき道は1つしかない。

CHECK POINT
強行突破するまで何度も発生

しましま盗賊団に囲まれて、「おとなしく従う」か「強行突破する」か選択を迫られる。おとなしく従ってしまえば、所持金の半分ほどのギルを奪われる上に、同じイベントが何度も発生してしまうのだ。ここは頑とした態度で強行突破しよう。馬車はアルテミシオンに向かって進み、ギルを奪われることもなく冒険は進んでいく。星になりたいと願った哀れなモーグリは、その言葉通り（？）馬車に弾き飛ばされて星になった……のだ？

←青空に消えたアルテミシオンの悲鳴が街道に響き渡る……。

EVENT NO.4

モーグリ潜入作戦
キメ台詞はムズカシイ

どうも馬車が騒がしいと思って振り返れば、またしましま盗賊団に襲われたようだ。今回はなんと、アルテミシオンを馬車の中に放り込み、しましまリンゴを盗んでいった。それにしても、バル・ダットが喚いて去っていったが、いったい何を言いたかったのだろう？

EVENT NO.5

さよならじいさん
セルキーの生き様

アルテミシオンが助けを求めて街道を走ってきた。どうやらモンスターに襲われたようだ。バル・ダットは無事のようだが、老セルキー、メ・ガジが……。大切な仲間を亡くした重い事実。それでもバル・ダットは盗賊団を続けるという。自分の生き様を貫くために——。

しましま盗賊団 総括
しましま盗賊団のその後

バル・ダットをモンスターから守るため、命を落としたメ・ガジ。もともと彼は、バル・ダットの父親に世話になっていた人物だ。その縁があってしましま盗賊団の一員として行動していた。最後にセルキーらしからぬ行動を取ってまでバル・ダットを助けたのは、我が子のように成長を見守っていた情があったから、との理由も考えられる。

また、メ・ガジがモンスターに襲われたことで、一応の決着を見せるしましま盗賊団の物語。しかし、それで彼らの物語が終わったわけではない。今後、バル・ダットとアルテミシオンの2人が、キャラバンの荷物を襲いに何度も現れる。食べ物や素材を遠慮なく奪っていく彼らは、この瘴気が満ちあふれている世界でたくましく生きていくのだろう。

No.04 【アルフィタリア城のキャラバン】編

EVENT No.1 城下町行進
発生年数：1年目以降
発生回数：1回
発生条件：——

EVENT No.2 同族のよしみ / 隊長は心配です
発生年数：2年目から5年目まで
発生回数：何度でも発生
発生条件：リルティがいる→同族のよしみ
リルティがいない→隊長は心配です

EVENT No.3 モンスター情報
発生年数：1年目以降
発生回数：何度でも発生
発生条件：モンスター情報が51個出ていない

EVENT No.4 ケンカしてました
発生年数：4年目以降
発生回数：1回
発生条件：——

EVENT No.5 リルティの歴史と隊長さん
発生年数：6年目以降
発生回数：1回
発生条件：——

EVENT No.6 隊長引退
発生年数：8年目以降
発生回数：1回
発生条件：——

誇り高く礼儀正しい リルティ5人のキャラバン隊

世界最大の街として知られるアルフィタリア城のキャラバン隊は、今なお「武」の民としての誇りを持つ、リルティだけで編成された騎士団だ。街道を進む姿も整然とし、威風堂々とした姿が印象的だ。

その中でも、隊長を務めるソール＝ラクトは義理人情に厚い人物。新米キャラバンに旅の必需品をプレゼントしてくれたり、モンスターの情報を提供してくれたりと、いろいろ世話を焼いてくれる。また、クリスタルキャラバンの一員である自分に誇りをもっており、それが生き甲斐のようだ。

そんな彼にも、故郷のアルフィタリア城の城下町に家族がいる。しかも、もうすぐ子供が産まれるらしい。キャラバンの一員として世界中を旅歩くソール＝ラクト。新しい家族ができたそのとき、彼はどんな選択をするのだろうか。

EVENT NO.1

城下町行進
威風堂々としたキャラバン隊

明け方に街道を歩いていると、アルフィタリア城のキャラバンとすれ違った。さすがは「武」の民であるリルティが王となって治める国の騎士団だ。街道を進むのも整然と並び、どこかしら威厳がある。にもかかわらず、気さくに挨拶をしてくる姿には親近感が感じられた。

EVENT NO.2

同族のよしみ / 隊長は心配です
心配性の隊長からプレゼント

街道沿いで休んでいるアルフィタリア城のキャラバンの横を通りかかったところ、隊長のソール＝ラクトを始め、キャラバン一同に声を掛けられた。どうもこちらの心配をしてくれているようだ。旅の安全を祈って差し出してくれた食べ物は、ありがたくもらっておこう。

CHECK POINT

食べ物は全員にプレゼント

ソール＝ラクトからもらえる食べ物は、右表で紹介している6種類の中から、いずれか1つとなる。また、その中にリルティがいるかいないかで日記の内容も変化するが、イベントの内容に大きな変化はない。

もらえる食べ物一覧

しましまリンゴ	すずなりチェリー
にじいろブドウ	ほしがたにんじん
ひょうたんいも	まんまるコーン

EVENT NO.3

モンスター情報
実戦で覚えたモンスターの攻撃方法

アルフィタリア城のキャラバンから、モンスターの攻撃方法に関する情報を教えてもらった。さすがのソール＝ラクトも、何度も死を間近に感じたらしい。ミルラの雫を求める旅は、自分だけの旅ではないから無理をするな、と忠告された。重みのある言葉だった。

CHECK POINT
教えてもらえるモンスターの数は51種類

アルフィタリア城のキャラバンから教えて貰える情報は、51の系統にもおよぶモンスターの攻撃方法だ。通常攻撃から独特な攻撃方法まで詳しく教えてくれる。なお、情報が聞けるモンスターの順番はランダムになっているが、最初は必ずプリンからだ。

アルフィタリア城のキャラバンから教えて貰えるモンスター一覧

プリン系	ボム系	アーリマン系	グリフォン	ケルベロス	オチュー
ベヒーモス	サボテンダー	ブレイザビートル	ムー系	ヘッジホッグ系	スケルトン
キャリオンワーム	リザードマン	ギガントード	アバドン	ゴースト	トンベリコック
エレキクラゲ	レイス	ゴブリン	オーク	オーガ	キマイラ
ギガース	クアール	ズー	ガーゴイル	コカトリス	ラミア
サハギン系	スコーピオン系	キラービー系	コウモリ系	ナイトメア	ヘルプラント系
グレムリン	ミミック	ジャイアントクラブ	モルボル	オークキング	ゴブリンキング
アームストロング	ギガースロード	ゴーレム	リザードキング	鉄巨人	ケイブウォーム
アントリオン	リッチ	ドラゴンゾンビ			

EVENT NO.4

ケンカしてました
両極端な2つのキャラバン

街道の三叉路で、アルフィタリア城のキャラバンとマール峠のキャラバンが激しい口論を繰り広げていた。ルールを守れ、守らないの言い争いだ。同族なのに、住む場所が違えば価値観も違う——ということか。

EVENT NO.5

リルティの歴史と隊長さん
ソール＝ラクトの信念

アルフィタリア城のキャラバンと同行することになった。道すがら、ソール＝ラクトが自分の信念を語ってくれた。共感できるところもあったが、どこか守りに入ってる感じもする。何か思うところがあったのだろうか？

EVENT NO.6

隊長引退
新たな生き甲斐を見つけた隊長さん

アルフィタリア城のキャラバンの中にソール＝ラクトの姿がない。どうやら子供が産まれて引退したようだ。ここは1つ、気持ちだけでも祝い金を送ろうと思う（いくら送ってもその後の変化はない）。今後、アルフィタリア城のキャラバンは4人で旅を続けるようだった。

No.05 【マール峠のキャラバン】編

EVENT No.1　魔物を追って
発生年数：　1年目以降
発生回数：　何度でも発生
発生条件：　モンスター情報が51個出ていない

EVENT No.2　武器をくれる
発生年数：　2年目以降
発生回数：　1回
発生条件：　アイテム欄に空きが1つ以上

EVENT No.3　おすそわけ
発生年数：　2年目以降
発生回数：　何度でも発生
発生条件：　アイテム欄に空きが1つ以上

EVENT No.4　素材を売ってと頼まれて
発生年数：　4年目以降
発生回数：　何度でも発生
発生条件：　要求されるアイテムを所持

血の気の多いマール峠の3人組

かつては、カトゥリゲス鉱山から出た鉱石で賑わっていたマール峠。今でこそアルフィタリア城とファム大農場を結ぶ宿場町的な扱いとなっているが、鍛冶の技術は衰えてはいない。

そんなマール峠のキャラバン隊は、ミルラの雫を集めることよりも素材集めに精を出す、喧嘩っ早いリルティの3人組。今日も今日とてモンスターを追いかけ回し、素材を求めて駆けずり回る姿をどこかで見掛けることがあるだろう。

EVENT NO.1 魔物を追って
街道に響き渡る悲鳴の主は……？

食事も終わってそろそろ出発しようとした矢先、うららかな光が注ぐ街道に悲鳴が響き渡った。マール峠のキャラバンが追いかけているモンスターの悲鳴のようだ。ミルラの雫を集めるよりも、素材集めに躍起になるとは……いかにも鍛冶が盛んなマール峠の住人らしい。

CHECK POINT
モンスターが落とす素材の種類

最初の出会いでは、脇を通り過ぎて行くだけのマール峠のキャラバン。だが、2回目以降はモンスターが落とす素材の情報を提供してくれる。最初に教えてもらえるのはプリンだが、それ以降は下記で紹介しているモンスターの中から、ランダムで情報を提供してくれる。

マール峠のキャラバンから教えてもらえるモンスター一覧

プリン系	ボム系	アーリマン系	グリフォン
ケルベロス	オチュー	ベヒーモス	サボテンダー
ブレイザビートル	ムー系	ヘッジホッグ系	スケルトン
キャリオンワーム	リザードマン	ギガントード	アバドン
ゴースト	トンベリコック	エレキクラゲ	レイス
ゴブリン	オーク	オーガ	キマイラ
ギガース	クアール	ズー	ガーゴイル
コカトリス	ラミア	サハギン系	スコーピオン系
キラービー系	コウモリ系	ナイトメア	ヘルプラント系
グレムリン	ミミック	ジャイアントクラブ	モルボル
オークキング	ゴブリンキング	アームストロング	ギガースロード
ゴーレム	リザードキング	鉄巨人	ケイブウォーム
アントリオン	リッチ	ドラゴンゾンビ	

⬆モンスターの情報は日記に事細かく書き込まれているので確認しておこう。

EVENT NO.2

武器をくれる
自慢の武器をプレゼント

クリスタルケージいっぱいにミルラの雫を溜めたマール峠のキャラバンは、これから村に戻るという。激励代わりに渡された武器は、さすが鍛冶技術に長けたリルティが鍛えただけあって、使い心地が良さそうだ。

CHECK POINT
武器がもらえるのは冒険している仲間のみ

キャラクターの種族に合わせたマールの武器がもらえるこのイベント。参加中のキャラクター全員に送られるが、イベントは1度しか発生しない。参加していないキャラクターはこの機会を逃すと一生もらえない。できれば4人で行動しているときに発生させたい。

EVENT NO.3

おすそわけ
マール峠のキャラバンから素材のおすそわけ

街道沿いの野原で、マール峠のキャラバンがホクホク顔で休んでいた。どうやら念願の素材が入手できてご満悦のようだ。しかも、ほかにも成果が上がっているらしくおすそわけ。ありがたく頂戴しておこう。

EVENT NO.4

素材を売ってと頼まれて
売るべきかそれとも……？

今日のマール峠のキャラバンは、どこか元気がない。話を聞けば、村で頼まれていた素材が揃わなかったらしい。幸いなことに、彼らが欲しがっている素材が手元にある。売ってくれとのことだが……。さて……？

CHECK POINT
マール峠のキャラバンと素材のやりとり

マール峠のキャラバンから送られたり、売ってくれと頼まれる素材を下記に掲載した。ちなみに、素材を売る場合は無料であげることも可能だ。ただし、無料で贈呈しても感謝されるだけ。特に貴重な素材を売ってくれと頼まれた場合は、キチンと断るようにしよう。

マール峠のキャラバンとやりとり可能な素材一覧

どう（300）	てつ（500）	ミスリル（5000）	きん（500）
ぎん（500）	どうのかけら（100）	てつのかけら（100）	ガラスだま（100）
ルビー（200）	ひすい（200）	こんごうせき（250）	
▼3年目以降に追加▼			
マグマいわ（1000）	ひんやりゼリー（1000）	かみなりだま（1000）	せいすい（1000）
エンジェルダスト（1000）	ブルーシルク（1000）	あくまのつめ（1000）	ようせいのなみだ（1000）
グリフォンのはね（5000）	ケルベロスのきば（5000）	はりいっぽん（5000）	がちがちこうら（5000）
ワームアンテナ（5000）	ガマのあぶら（5000）	さっくりガマ（5000）	オーガのキバ（5000）
キマイラのツノ（5000）	クアールのヒゲ（5000）	ズーのくちばし（5000）	コカうろこ（5000）
きらきらのかけら（1000）	ギガースのツメ（5000）	はぐるま（1000）	

※（　）内の数字は基本価格　※アイテムは基本価格±（基本価格／2）以内の金額で売ることができる

No.06【ファム大農場のキャラバン】編

EVENT No.1	農民みたいな人たち
発生年数：	1年目以降
発生回数：	1回
発生条件：	——

EVENT No.2	一緒に食事
発生年数：	1年目以降
発生回数：	何度でも発生
発生条件：	アイテム欄に空きが1つ以上

EVENT No.3	農耕について教えてもらいました
発生年数：	3年目以降
発生回数：	1度ずつ発生
発生条件：	——

EVENT No.4	素材買わない？
発生年数：	2年目以降
発生回数：	何度でも発生
発生条件：	アイテム欄に空きが2つ以上 基本価格×1.5倍のお金を所持

素朴な雰囲気が漂う 農耕作に精を出す冒険者

クラヴァットが開拓したファム大農場。そこのキャラバン隊は、自然と農耕の話に花が咲く素朴で温和なクラヴァットの4人組だ。

いつも出会うのは本街道からはずれた田舎道。道沿いにキャンプを張り、自然を楽しみながら偶然の出会いを楽しんでいる。

また、彼らはみな農家出身で、道中を共にする旅人に農耕のテクニックを伝授してくれることも珍しくない。機会があれば、その話に耳を傾けてみよう。

EVENT NO.1 農民みたいな人たち

The caravan of a farming village

天気と農耕の話が尽きないキャラバン隊

いつもと気分を変えて進んだ田舎道で、三度笠をかぶったクラヴァットの一団と出会う。その風体から、ファム大農場のキャラバンであることは一目瞭然だ。彼らも気分を変えようと思って、この道を進んでいたのだろうか。木陰で体を休めている彼らは、その見た目に違わぬゆったりと落ち着いた口調で、天気や自然の話を交えながら挨拶をしてくれた。クラヴァットがいる場所は、自然と空気が和やかになる——そんな話も、まんざら嘘ではないと実感する。

EVENT NO.2 一緒に食事

The caravan of a farming village

爽やかな青空の下で

休憩しているファム大農場のキャラバンと再会する。また、天気や自然の話をしていると、ジェイクが不意に面白いことを口にする。植物には少なからずミルラと同じ力がある、というのだ。確かにこの世界は瘴気に満ちているが、植物は力強く育っている。何か理由があるのだろうか……と、しばし考えを巡らせていると、一緒に食事でもどうかと誘いを受ける。断る理由はない。食事を終えると、残されたタネを街道沿いに植えた。きっと、すくすくと元気に育つだろう。

CHECK POINT

一緒に食事した食べ物を分けてもらおう

一緒に食事をしないかと誘われたときに出る選択肢。一緒に食事をとれば、イベント終了時にそのときの食べ物が手に入る。もらえる食べ物は全部で6種類。いざというときに役立つので、ありがたくもらっておこう。

もらえる食べ物一覧

しましまリンゴ	すずなりチェリー
にじいろブドウ	ほしがたにんじん
ひょうたんいも	まんまるコーン

EVENT NO.3

農耕について教えてもらいました
おいしい食べ物を作る秘訣とは？

目的地が同じということもあり、しばしファム大農場のキャラバンと道中を共にすることになった。彼らとの会話は、何故かいつも農耕か自然の話。彼らはおいしい食べ物を作る上で、特別な方法は使っていないようだ。経験も大事だが、感性も重要なのだろう。

CHECK POINT
果物の収穫率アップ！

これといった選択肢も出現せず、ファム大農場のキャラバンとの会話を楽しむだけ——と思ってしまいがちなEVENT No.3。しかし、彼らとの会話には“生産で収穫できる果物の量が増える”という、お得な効果が秘められているのだ。果物は「まほう」の能力を2アップさせる便利なアイテム。ただし、この効果が続くのは、翌年の収穫日までだ。つまり、実家に果物の木がある場合のみの恩恵で、イベント後にタネを送っても恩恵は受けられない。

←相性が高ければ、より多くの果物をもらうことができる。

EVENT NO.4

素材買わない？
余った素材を売ってもらおう

いつもは田舎道で会うファム大農場のキャラバンと、今日は珍しく本街道で出会った。どうやら余り物の素材を処分するために、誰かが通るのを待ちかまえていたらしい。せっかくなので1つだけでも買い取ろうとしたところ、なんと、おまけでもう1個もらってしまった。

CHECK POINT
倍の値段でもう1個サービス

ファム大農場のキャラバンから売ってもらえるアイテムは、各種の合成素材。このイベントに限り、基本価格の倍の金額を提示することで、もう1個サービスしてくれるのだ。町では売ってない貴重な素材の販売を申し込まれたら、迷わず購入したいところだ。

ファム大農場のキャラバンが売る素材一覧

どう（300）	てつ（500）	ミスリル（5000）	きん（500）
ぎん（500）	どうのかけら（100）	てつのかけら（100）	ガラスだま（100）
ルビー（200）	ひすい（200）	こんごうせき（250）	
▼3年目以降に追加▼			
マグマいわ（1000）	ひんやりゼリー（1000）	かみなりだま（1000）	せいすい（1000）
エンジェルダスト（1000）	ブルーシルク（1000）	あくまのつめ（1000）	ようせいのなみだ（1000）
グリフォンのはね（5000）	ケルベロスのきば（5000）	はりいっぽん（5000）	がちがちこうら（5000）
ワームアンテナ（5000）	ガマのあぶら（5000）	さっくりガマ（5000）	オーガのキバ（5000）
キマイラのツノ（5000）	クアールのヒゲ（5000）	ズーのくちばし（5000）	コカうろこ（5000）
きらきらのかけら（1000）	ギガースのツメ（5000）	はぐるま（1000）	

※（　）内の数字は基本価格　※アイテムは基本価格±（基本価格/2）以内の金額で購入可能

No.07 【シェラの里のキャラバン】編

EVENT No.1 交換しないか？
発生年数：1年目以降
発生回数：何度でも発生
発生条件：要求されるアイテムを所持

EVENT No.2 聞く耳持たなかったら恵まれて
発生年数：1年目以降
発生回数：何度でも発生
発生条件：10ギル以上所持／モンスター情報が55個出ていない

EVENT No.3 いなかパンと世界その1
発生年数：5年目以降
発生回数：1回
発生条件：全員のアイテム欄に空きが1つ以上
【詐欺師ガーディ編】EVENT No.3が発生済み

EVENT No.4 いなかパンと世界その2
発生年数：6年目以降
発生回数：1回
発生条件：——

EVENT No.5 いなかパンと世界完結編
発生年数：7年目以降
発生回数：1回
発生条件：——

世界の行く末を考察する賢者のようなキャラバン隊

落ち着いた物腰と卓越した知識でキャラバンをまとめるアミダッティをはじめ、シェラの里のキャラバンは誰もがみな謎めいた雰囲気を漂わせている。

道行くキャラバンの荷物をズバリと言い当て、交換を申し込んでくることもしばしば。また、世界を覆う瘴気の謎に関心を持ち、凡人には計り知れない実験を繰り返しているようだ。

その一方で、閉鎖的なシェラの里出身なだけに、どこか世間ズレした感は否めない。いなかパンを指さして、「それが世界のモデルケース」と言い放つ変人ぶり。

飽くなき探求心を持つ彼らの、その意図を理解できる日は来るのだろうか？

EVENT NO.1 交換しないか？
荷物をズバリ言い当てるアミダッティ

街道で突然声を掛けてきたシェラの里のキャラバン。こちらの所持品をズバリ言い当てたかと思うと、今度はそのアイテムを交換してくれないか、と言いだした。こちらの所持品をズバリ言い当てたのも不思議だが、交換したアイテムで何をしようというのか……謎である。

CHECK POINT
交換するのは素材のみ

シェラの里のキャラバンから申し込んでくる交換アイテムは、すべて素材系のアイテムばかり。ただし、こちらからアイテムの指定をすることはできない。先に提供するアイテムを決められ、続いてシェラの里のキャラバンが交換するアイテムを提示——という流れになっているからだ。だが、最終的にOKを出さない限り、断ることもできる。

シェラの里のキャラバンから要求・提供される素材一覧

どう	てつ	ミスリル	きん
ぎん	どうのかけら	てつのかけら	ガラスだま
ルビー	ひすい	こんごうせき	
▼3年目以降に追加▼			
マグマいわ	ひんやりゼリー	かみなりだま	せいすい
エンジェルダスト	ブルーシルク	あくまのつめ	ようせいのなみだ
グリフォンのはね	ケルベロスのきば	はりいっぽん	がちがちこうら
ワームアンテナ	ガマのあぶら	さっくりガマ	オーガのキバ
キマイラのツノ	クアールのヒゲ	ズーのくちばし	コカうろこ
きらきらのかけら	ギガースのツメ	はぐるま	

⬆アミダッティとのアイテムトレードは最初の段階で断ることもできる。

EVENT NO.2 聞く耳持たなかったら恵まれて
冒険に役立つユークの知恵

街道の脇に馬車を止めて休んでいるキャラバンは、シェラの里のキャラバンだった。「ユークの知恵を10ギルで買わないか」とのこと。面白そうな話に乗ってみると、それはモンスターの弱点に関する情報だった。これから先の冒険も、これで楽になりそうだ。

CHECK POINT
話は聞いても断っても得をする

アミダッティから聞けるモンスター情報には、ほかで聞くことのできないヴェレンジェ山に住むモンスター情報も含まれている。さらに、アミダッティの申し出を断ると、逆に10ギルを恵んでもらえるのだ。話を聞いても断っても得をする一石二鳥なイベントだ。

シェラの里のキャラバンから情報を教えてもらえるモンスター一覧

プリン系	ボム系	アーリマン系	グリフォン	ケルベロス	オチュー
ベヒーモス	サボテンダー	ブレイザビートル	ムー系	ヘッジホッグ系	スケルトン
キャリオンワーム	リザードマン	ギガントード	アバドン	ゴースト	トンベリコック
エレキクラゲ	レイス	ゴブリン	オーク	オーガ	キマイラ
ギガース	クアール	ズー	ガーゴイル	コカトリス	ラミア
サハギン系	スコーピオン系	キラービー系	コウモリ系	ナイトメア	ヘルプラント系
グレムリン	ミミック	ジャイアントクラブ	モルボル	オークキング	ゴブリンキング
アームストロング	ギガースロード	ゴーレム	リザードキング	鉄巨人	ケイブウォーム
アントリオン	リッチ	ドラゴンゾンビ	トンベリ	シェード	デスナイト
スフィア					

EVENT NO.3 いなかパンと世界その1
世界のモデルケース？

街道を歩いていると、シェラの里のキャラバンに呼び止められた。アミダッティはガーディに売りつけられたいなかパンを指さして「世界のモデルケース」と語る。真面目な話なのか、それとも冗談なのか……。

EVENT NO.4 いなかパンと世界その2
青カビの生えた世界のモデルケース

今度は青カビの生えたいなかパンを取り出したアミダッティ。この青カビこそ、世界を覆う瘴気だと言う。彼らが何を言わんとしているのか分からないが、どうやら本気で何かを探求しているようだ。

EVENT NO.5 いなかパンと世界完結編
いなかパンが語る衝撃の真実！

アミダッティは「世界のモデルケース」がいなかパンであることを知っていて、あえてそう考えることを禁じていたらしい。ごく日常的なものを例に世界の謎に迫るとは、さすが「智」の民だ。

No.08 【ルダの村のキャラバン】編

EVENT No.1	しずくたまった？
発生年数：	1年目以降
発生回数：	何度でも発生
発生条件：	――

EVENT No.2	喧嘩するほど仲がいい
発生年数：	2年目以降
発生回数：	1回
発生条件：	ミルラの雫が2/3貯まっている

EVENT No.3	素材買って！
発生年数：	3年目以降
発生回数：	何度でも発生
発生条件：	アイテム欄に空きが1つ以上 基本価格の1.5倍のお金を所持

EVENT No.4	ハナさんの舞い
発生年数：	4年目以降
発生回数：	何度でも発生
発生条件：	100ギル以上所持

気の向くままに旅を続けるセルキーの2人組

かつては盗賊たちの隠れ家的存在だったルダの村。その村のキャラバンは、自由気ままに旅を楽しむセルキーの2人組だ。

1人は姉御肌のハナ・コール。もう1人は、やる気のなさそうなダ・イース。時にはケンカをすることもある2人だが、旅を楽しむ目的は一致している。

ミルラの雫を集める使命よりも、旅を楽しむことが重要な彼らの冒険は、悲喜こもごも、いろいろなハプニングが待ちかまえている。

EVENT NO.1 しずくたまった？ 旅を楽しむセルキーのコンビ

街道を進んでいると、ルダの村のキャラバンに会った。2人だけで旅を続けているセルキーのコンビだ。こちらの雫の量を気にしていたが、彼らの方はまだまだこれからのようだ。2人ともセルキーらしいサバサバした気風で、旅を心から楽しんでいる様子。少し肩の力を抜いて、抜けるような空を眺めてみた。

CHECK POINT

雫の量でイベントが変化する

ルダの村のキャラバンと初めて出会うこのイベントは、クリスタルケージに貯まった雫の量で会話が変化する。雫の量がゼロの場合は、まるで他人事のように「やる気になればちょろいもんだ」。1ヵ所でも雫を手に入れていると「明日から始めようか」。だが、どうやらどちらも言葉だけ、ポーズのようだ。彼らにとってミルラの雫を集める冒険は“故郷に集めたミルラの雫を持ち帰る”ということよりも、“見たことのない世界を楽しみたい”ものだということが、よくわかる一幕だ。

⬆のんきな2人の会話を聞いていると、大丈夫なのかと心配になる。

EVENT NO.2 喧嘩するほど仲がいい？ 街道に響き渡る罵り合い

またもやルダの村のキャラバンがこちらの調子を聞いてきた。あと1ヵ所で水かけ祭りの状態だと知るや否や、ハナ・コールが急に怒ってダ・イースに当たり散らした。彼らの方は全然たまっていないらしく、イライラが一気に爆発したようだ。街道に響く罵り合いに巻き込まれてはたまらない。すぐにここから離れよう。

EVENT NO.3

素材買って!
困ったときはお互い様

街道に響き渡る言い争い——といえば、言わずとしれたルダの村のキャラバンだ。今度は金策に失敗して、かなり困っているらしい。ものすごい剣幕で「素材を買ってくれ」と申し込まれた。今まで楽をしてきたツケが、ここに回ってきたということか。

CHECK POINT

素材を安く買えるチャンス!

ルダの村のキャラバンが売りたいと言ってくるアイテムは素材のみ。下記で紹介している中から、ランダムで提示される。しかも、このイベントに限り基本価格を下回る値段で購入することが可能だ。人助けも兼ねて、貴重な素材を安く購入するのも悪くない。

ルダの村のキャラバンが売る素材一覧

どう(300)	てつ(500)	ミスリル(5000)	きん(500)
ぎん(500)	どうのかけら(100)	てつのかけら(100)	ガラスだま(100)
ルビー(200)	ひすい(200)	こんごうせき(250)	
▼3年目以降に追加▼			
マグマいわ(1000)	ひんやりゼリー(1000)	かみなりだま(1000)	せいすい(1000)
エンジェルダスト(1000)	ブルーシルク(1000)	あくまのつめ(1000)	ようせいのなみだ(1000)
グリフォンのはね(5000)	ケルベロスのきば(5000)	はりいっぽん(5000)	がちがちこうら(5000)
ワームアンテナ(5000)	ガマのあぶら(5000)	さっくりガマ(5000)	オーガのキバ(5000)
キマイラのツノ(5000)	クアールのヒゲ(5000)	ズーのくちばし(5000)	コカうろこ(5000)
きらきらのかけら(1000)	ギガースのツメ(5000)	はぐるま(1000)	

※( )内の数字は基本価格　※基本価格を下回る金額で購入可能

EVENT NO.4

ハナさんの舞い
水かけ祭りを思い出させる楽しい踊り

本街道から外れた田舎道に音楽が鳴り響いていた。ルダの村のキャラバンの1人、ハナ・コールが音楽に合わせて踊っていた。村で行われる水かけ祭りの踊りだ。見ていると故郷が懐かしくなってくる。村で待つ家族のためにも、1日でも早く雫を集めて帰らなければ。

CHECK POINT

踊りを見続けていれば一緒に踊り出す

ハナ・コールの踊りは、100ギルを支払うことでじっくり鑑賞することができる。お金を払えば水かけ祭りと同じ音楽が流れ、楽しい雰囲気を再現してくれるのだ。しかも、最初はただ鑑賞していた自分たちのキャラクターも、音楽に合わせて次々と踊り始める。キャラバン全員で踊り出せば、本物の水かけ祭りに負けない迫力だ。また、踊りを鑑賞するかしないか、さらに、踊り出すまで見ているかどうかで日記の内容も変化する。

◀村の水かけ祭りに、勝るとも劣らない賑やかさだ。

STORY・EVENT

街道イベント・ストーリー/街道イベント完全ガイド

Side Stories

世界に人々の営みがあれば そこに物語が生まれる

サイドストーリー

**この世界中には、多くの人々が毎日の暮らしを営んでいる。
辺境の村では子供が産まれ、恋人たちが瘴気の中で永遠の愛を誓う
誰もがその時は自分が主役……そんなこぼれ話の始まり始まり**

王女様失踪事件

アルフィタリア城の王女が失踪！ 侍従長の懸命な捜索が始まった……

開始：2年目以降〜終了：5年目以降

アルフィタリアは大陸一の大きな城下町。お城にはリルティの王様・ハーデンベルグ王と亡きお妃様の忘れ形見・フィオナ王女が暮らしておりました。お城の中は平和で安全で、でもフィオナ王女には、とても退屈な場所でした……。

そんなある日のこと。王女様付きのクノックフィエルナ侍従長のもとに、とんでもない知らせが舞い込んできました。なんと、朝からフィオナ様の姿が見えないというのです。「フィオナ王女失踪！」の噂は、かん口令のかいなく、瞬く間に街中に広まってしまいました。それでも王女の姿は見つからずじまい。侍従長は、愛犬ディアドラをお伴に、王女様捜索の旅へと出発しました。

フィオナ（変装）

クノックフィエルナ侍従長

失踪した王女の目的は？　舞台はルダへ。

ファム大農場で、ついに王女を発見。でも、王女は何かを求めて旅をしているようで、侍従長の説得には耳を貸さず、お城に帰ろうとはしません。次の日、王女はまたも侍従長の前から消えてしまいました。

肩を落とす侍従長に、昔、城で衛兵をしていた渡し守のトリスタンが耳打ちをしました。王女はルダの村へ向かったらしいのです。その言葉を信じ、侍従長は最果ての村ルダへと向かいました。遥か昔、大陸を追われた盗賊たちの末裔の村。なぜ王女はそんな場所へと向かったのでしょうか？この続きは、ルダの村へ行き、あなた自身で確認してください。

ディアドラ

王女失踪事件の流れ

1. **城下町の侍従長が姫を探してる**
   ↓ 条件：ミルラの雫を1回以上採る
2. **マール峠のテ・オドーが変装王女を見かける**
   ↓ 条件：ミルラの雫を1回以上採る
3. **ジェゴン河に変装王女が現れる**
   ↓ 条件：1度ワールドマップへ出る
4. **ジェゴン河に侍従長と犬が現れる**
   ↓ 条件：ミルラの雫を1回以上採る
5. **ファム農場で、変装王女と侍従長が言い合う**
   ↓ 条件：ミルラの雫を1回以上採る
6. **ルダの村で、変装王女と侍従長が言い合う**
   ↓ 条件：話をした後、村の外に出る
7. **王女とセルキー若者の語り**
   ↓ 条件：アルフィタリア城に行く
8. **王女が出迎えてくれる**

ティダの村 悲恋

待ち人は帰らず、村は瘴気に呑み込まれた 残されたのは1通のボロボロの手紙だけ――

開始：5年目以降～

瘴気に呑み込まれた村ティダ。この死の村に1本の老木がたたずんでいる。そしてその木のウロの中には、誰に宛てたとも知れない1通の手紙が隠されていたという。

その手紙は帰らぬ恋人へ宛てた最後の想い。その文面に胸を打たれ持ち歩いていた私に、ルダの村でおばあさんが声をかけてきた……その手紙を見せてくれぬか。そして驚くことに、マール峠の老人からも同じ言葉をかけられたのである。しばらくして、姿を消した老人を心配する孫娘の悲しげな訴えに、私の足は導かれるようにティダへと向かった。あの老木の下へと。

⬆「ボロボロの手紙」はこの木を調べると手に入る。

➡1通の古びた手紙から始まる、ある悲恋の物語。その顛末は、自身の目で確認してほしい。

ティダの村悲恋の流れ

1. マール峠のセシルとルダの村のル・ティパに話しかける
2. ティダの村で「ボロボロの手紙」を入手
3. セシルとル・ティパの2人に手紙を見せる
4. 再びティダの村で「まあたらしい手紙」を入手

ぼったくり 渡し守の真実

ジェゴン川の渡し守はぼったくり 悪評高き男の隠された真実とは？

開始：4年目以降～

ジェゴン川の渡し守のトリスタンという男。ヤツはもともとアルフィタリアの軍隊にいたらしい。しかし、何だってそんな男が渡し守になんかなったんだ？　不思議だとは思わないかい？

何でも、あの渡し守には、重い病気を患う母親がいるんだそうだ。その治療には、2つの秘薬ととても高額な治療費が必要らしい。そこでヤツは安定した軍隊よりも、危険だが稼ぎのいい船乗りに転身したってわけさ。そして母親のため、ボッタクリと言われても、金を稼ぎ秘薬を探しているってことだ。

フリーパスの入手方法

「キランダのいおう」（キランダ火山で入手）　「サボテンのはな」（ライナリー砂漠で入手）

⬇

トリスタンに2つのアイテムを渡した2年後
（フリーパス入手／5万ギル）

トリスタン

孝行息子無事帰る

息子自慢の親父が見せる幸せのカタチ

開始2年目〜

アルフィタリア城にやたら息子を自慢する親父がいる。彼の息子は城下町キャラバンのリーダー、ソール＝ラクトだ。そのソールが、子供が生まれてキャラバン隊を引退した。彼自身もソールが生まれたときにキャラバン隊を引退した。名誉な仕事よりも大事な家族……彼は今、時折遊びにくる孫の顔を見ることが一番の幸せだという。

●城下町キャラバンの街道イベントを進める

マール峠の若夫婦

家業を継いだ宿屋の若だんなに嫁が来た！

開始：1年目〜9年目

マール峠の宿屋の主人ヒュー＝ミッドは、父親の引退で家業を継いだばかり。やる気はあるけど空回り……そんな彼にしっかり者のレイラが嫁いできた。仲良く宿屋を切り盛りする2人。

そして3年目、2人の間に待望の子供クラウが授かる。6年目スコル、9年目ジータが誕生。マール峠に元気な3兄弟の声が響く。

●マール峠に足を運べば、子供が増えていくのがわかる

デ・ナムの悲劇

「瘴気から自由になる」ことに魅せられた男

開始：2年目以降〜

シェラの里に変わったセルキーがいるという。薬師・スピラーンの元へ師事してきたデ・ナムだ。まずは彼に声を掛けてみよう。

デ・ナムがくれた9通目の手紙には……

デ・ナムに声を掛けたキャラクターの元に、彼から研究内容を報せる手紙が来るようになる。彼は魔物たちが瘴気の中でも平気なことに興味を持ち、それに関する研究を進めていたのだ。しかし、その研究は、彼のもとに大きな悲劇をもたらすことになる。

デ・ナムから9通目の手紙を受け取ったら、コナル・クルハ湿原へ足を運ぼう。きみとデ・ナムの絆が深ければ、湿原の奥で何かの手がかりが見つかるかも知れない。

●デ・ナムの手紙を受け取る（返信内容は問わない）→9通の手紙を受け取った後に、コナル・クルハ湿原で「ひろったバンダナ」入手

1通目の手紙

コナル・クルハしつげんに
手がかりがあるかもしれん
ちょっと行ってみる

4通目の手紙

オレは わかったぜ・・・
ショウキを とっぱらおうとするから
うまく いかないのさ
モンスターをみてみろ
ヤツらが このショウキのなかで
なぜ生きられるのか
かんがえてみろ

7通目の手紙

あれから しばらく
ここの みずで せいかつしている

ショウキをおびた みずでのくらしは
ひどいくるしみを ともなった

しかし これをこえさえすれば・・・

最後の手紙、そして…

へへっ、、このこんじよな し

おま えたちは いつまでも
そ のせまあいカ ゴのなかで
いいき てい けばいい

きききがむいた ら こいここ

FINAL FANTASY
CRYSTAL CHRONICLES
OFFICIAL GUIDE BOOK
COMPLETE EDITION

DATA

【データ】

モンスターや各種アイテムから、全ダンジョンの
モンスター所持アイテム&宝箱データまで、
知りたい情報のすべてがここに。

モンスター

『FF』シリーズでおなじみの魔物から、本作オリジナルモンスターまで敵ながらどこか憎めないモンスターたちの生態に迫る。

⬆外見が似ていても特性はまったく異なる——という場合もある。

全100体におよぶ異形の魔物たち

ダンジョンに潜み、キャラバンの前に立ちはだかるモンスターは全部で100種類。彼らはそれぞれ異なる特性を持ち、多彩な攻撃で冒険者たちを苦しめる。まずは各モンスターの特徴を知り、有効な戦い方を身に付けよう。なお、ボスと一緒に登場するモンスターについては各ボス攻略ページで紹介している。

■モンスターINDEX

モンスターデータの見方

❶ モンスターの姿
❷ モンスターのHP
❸ STR…力の強さ。物理攻撃の威力などに影響する。
❹ IQ…知能の高さ。魔法攻撃の威力などに影響する。
❺ VIT…体力の高さ。物理攻撃で与えるダメージなどに影響する。
❻ 有効な属性攻撃
…効果の高い属性攻撃を表記(炎/冷気/雷)。
❼ 効果のない属性攻撃
…無効化される属性攻撃を表記(炎/冷気/雷)。
❽ 解説
❾ 耐性…各属性攻撃と魔法に対する抵抗力の強さ。
●が多いほど抵抗力が高い。
❿ コンボ有効率
…連続技の3発目を当てたときに敵がのけぞる確率(%)。この数値が高いほど反撃を受けにくい。
⓫ 状態異常攻撃
…使用してくる状態異常攻撃の一覧(P.068参照)。
火=火炎/氷=氷結/気=気絶(雷)/スロ=スロウ
スト=ストップ/呪=呪い/毒/石=石化
スタン/のけぞり
⓬ **有翼系**…グラビデで地上に落とせるモンスター
亡霊系…ホーリーで実体化できるモンスター

アーリマン

有翼系　**空中を舞うひとつ目の怪物**

HP	10
STR	4
IQ	4
VIT	2
○	炎
×	―

眼球から出る光線はスロウ効果があり、サンダーの魔法も唱えてくる。有翼タイプなのでグラビデで撃墜し、弱点のファイア系魔法で攻めるといいだろう。キノコの森に出現する。

耐性

炎　冷 ●●　雷 ●●　スロウ ●●●
ストップ ●●●　グラビデ　ホーリー

コンボ有効率 50%　状態異常攻撃 気/スロ

アイスアーリマン

有翼系　**ブリザドをあやつる有翼系モンスター**

HP	20
STR	6
IQ	5
VIT	2
○	炎
×	冷

ブリザドとスロウ光線を放つ、アーリマンの上位種。ブリザド系魔法は無効化される。やはりグラビデが有効で、炎属性に弱いのも同様だ。2周目以降のキノコの森に出現。

耐性

炎　冷 ●●●　雷 ●●　スロウ ●●●
ストップ ●●●　グラビデ　ホーリー

コンボ有効率 50%　状態異常攻撃 氷/スロ

アイスボム

冷気に包まれた青い爆弾

HP	15
STR	5
IQ	5
VIT	3
○	炎/雷
×	冷

冷気耐性が高くブリザド系魔法は無効化。HPがなくなると自爆し、周囲の者を凍結させる。直接攻撃のほか、ファイアやサンダーが効果的。コナル・クルハ湿原などに出現。

耐性

炎　冷 ●●●　雷　スロウ
ストップ　グラビデ　ホーリー

コンボ有効率 30%　状態異常攻撃 氷/のけぞり

アバドン

有翼系　**両腕の鎌で獲物をねらう巨大昆虫**

HP	32
STR	6
IQ	6
VIT	5
○	―
×	―

空中からスタン効果やのけぞり効果のある直接攻撃と、カーズの魔法を唱える強敵。有翼タイプなので、まずグラビデで動きを封じよう。コナル・クルハ湿原などに出現する。

耐性

炎 ●　冷 ●　雷 ●　スロウ
ストップ　グラビデ　ホーリー

コンボ有効率 10%　状態異常攻撃 呪/スタン/のけぞり

はみ出し情報

モンスターの強さは周回数とプレイ人数で変化

このモンスターページで紹介している能力値は、すべて「1周目・シングルプレイ時」のもの。これはあくまで基準値で、周回数やプレイ人数によって、実際に戦うときのHPや各種能力値はアップする(→P.085)。周回数・プレイ人数によるHPの変化は以下の通り。同じモンスターでも、プレイ環境によって、その強さは何と4倍以上にもなる――というわけだ。

周回数＼プレイ人数	1人	2人	3人	4人
1周目	100%	125%	150%	175%
2周目	150%	187.5%	225%	262.5%
3周目	250%	312.5%	375%	437.5%

計算例:ゴブリンの場合

ゴブリンの壁1周目・1人プレイの場合＝12×1.00＝HP12
ゴブリンの壁3周目・4人プレイの場合＝12×4.375＝HP52 (小数点以下切り捨て)

←1周目・1人プレイ時の場合の数値はデータの通り。

←3周目・4人プレイ時だとHPは基準値の4倍以上。

ヴァンプバット

有翼系 亡霊系

HP	STR	IQ	VIT
20	6	2	2

○ 炎
× —

生き血を求めて空を駆ける亡霊

有翼系モンスターが亡霊化したもの。まともにダメージを与えるにはホーリーで実体化させ、さらにグラビデをかける必要がある。マルチモード時のレベナ・テ・ラに出現。

耐性

炎	冷	雷	スロウ	ストップ	グラビデ	ホーリー
－	●●	●●	－	－	－	－

コンボ有効率 50%　状態異常攻撃 –

ウォータープリン

HP	STR	IQ	VIT
14	5	3	3

○ 炎
× 冷

冷たい粘液に包まれた生物

スロウ効果をもったブレスが厄介。スロウやストップ、ブリザドを完全に無効化する。遭遇したらファイア系魔法で素早く焼き払ってしまいたい。ヴェオ・ル水門などに出現。

耐性

炎	冷	雷	スロウ	ストップ	グラビデ	ホーリー
－	●●●	●●	●●●	●●●	－	－

コンボ有効率 5%　状態異常攻撃 スロ

エレキクラゲ

HP	STR	IQ	VIT
12	4	4	2

○ 冷
× 雷

宙を漂い雷撃を放つ魔物

サンダーを唱え、気絶効果のある直接攻撃をもつ。さらに武器で攻撃すると感電してしまうので厄介。冷気耐性が低いのでブリザドで攻撃しよう。セレパティオン洞窟などに出現。

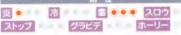
耐性

炎	冷	雷	スロウ	ストップ	グラビデ	ホーリー
●	－	●●●	－	－	－	－

コンボ有効率 25%　状態異常攻撃 気/スタン

エレキスコーピオン

HP	STR	IQ	VIT
15	6	6	5

○ 冷
× 雷

打撃御法度の感電モンスター

電気を帯びているため、攻撃を当てると感電してしまう。また、尾で毒攻撃も繰り出す。冷気に弱いのでブリザドで凍結させるのがいい。2周目以降のライナリー砂漠に出現する。

耐性

炎	冷	雷	スロウ	ストップ	グラビデ	ホーリー
●●	－	●●●	－	－	－	－

コンボ有効率 25%　状態異常攻撃 毒

オーガ

HP	STR	IQ	VIT
48	5	2	2

○ 雷
× —

巨大な鎚を振るう悪鬼

右手のハンマーと左手のパンチで近づく者を吹き飛ばし、2周目以降では全周囲攻撃を使う。雷にめっぽう弱いため、サンダーで感電させるといい。カトゥリゲス鉱山などに出現。

耐性

炎	冷	雷	スロウ	ストップ	グラビデ	ホーリー
●	●	－	●	●●●	●●	－

コンボ有効率 25%　状態異常攻撃 スタン/のけぞり

オーガ（火山）

HP	STR	IQ	VIT
48	6	2	5

○ 雷
× —

火山の熱気でさらにパワーアップ？

カトゥリゲス鉱山のオーガと外見は同じだが、能力は若干高め。中距離から出す全周囲攻撃はリーチが長く隙が少ない。遠距離からサンダーで感電させよう。キランダ火山に出現。

耐性

炎	冷	雷	スロウ	ストップ	グラビデ	ホーリー
●	●	－	●	●●●	●●	－

コンボ有効率 25%　状態異常攻撃 スタン/のけぞり

オーク

HP	STR	IQ	VIT
16	4	2	2

○	×
炎	—

鉱山を根城にする異形の戦士

タックルでのけぞり攻撃、盾でスタン攻撃を繰り出し、防御姿勢もとる。意味不明な挑発行動をとるのも特徴。ファイアで防御力を下げて戦おう。カトゥリゲス鉱山に出現。

耐性					
炎		冷	●	雷	●
スロウ		ストップ		グラビデ	
ホーリー					

コンボ有効率 50%　状態異常攻撃 スタン/のけぞり

オーク(メイス)

HP	STR	IQ	VIT
16	4	2	2

○	×
炎	—

棍棒攻撃でさらに攻撃的に！

斧装備のオークと能力値は同じだが、右手に装備したメイスはスタン効果があるので、接近戦を挑む時はヒット＆アウェイを心がけたい。カトゥリゲス鉱山に出現する。

耐性					
炎		冷	●	雷	●
スロウ		ストップ		グラビデ	
ホーリー					

コンボ有効率 50%　状態異常攻撃 スタン/のけぞり

オーク(スピア)

HP	STR	IQ	VIT
20	4	2	2

○	×
炎	—

体力アップしたタフネスなオーク

ほかのオークよりHPが高く、槍でのけぞり効果のあるなぎ払い攻撃を出す。通常のオーク同様ファイアが弱点なので、防御を下げて戦おう。カトゥリゲス鉱山に出現する。

耐性					
炎		冷	●	雷	●
スロウ		ストップ		グラビデ	
ホーリー					

コンボ有効率 50%　状態異常攻撃 スタン/のけぞり

オークメイジ

HP	STR	IQ	VIT
16	2	4	2

○	×
炎	—

魔法が売りのインテリオーク

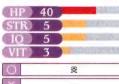
近接攻撃技を持たず魔法詠唱中は隙だらけなので、接近して武器攻撃で倒すのがベスト。ときおり唱えるカーズの魔法は呪い効果があるので要注意。カトゥリゲス鉱山に出現する。

耐性					
炎		冷	●	雷	●
スロウ		ストップ		グラビデ	
ホーリー					

コンボ有効率 5%　状態異常攻撃 火/氷/気/呪

オチュー

HP	STR	IQ	VIT
40	5	5	3

○	×
炎	—

毒を振りまく巨大植物

左右の枝の打撃はのけぞり・スタン効果があり、スロウや毒の攻撃を使う厄介な相手。しかし植物なので、ファイア系の魔法がよく効く。2周目以降のキノコの森などで出現。

耐性					
炎		冷	●●	雷	●●
スロウ		ストップ		グラビデ	●●
ホーリー					

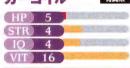
コンボ有効率 20%　状態異常攻撃 スロ/毒/スタン/のけぞり

ガーゴイル

有翼系

HP	STR	IQ	VIT
5	4	4	16

○	×
—	炎/冷/雷

侵入者に襲いかかる石像の魔獣

空中から凍結効果のある光弾を放つ。有翼系なのでグラビデが有効だが、それ以外の魔法はまったく効かない。撃墜後は武器で攻撃しよう。ジャック・モキートの館などに出現。

耐性					
炎	●●●	冷	●●●	雷	●●●
スロウ	●●●	ストップ	●●●	グラビデ	
ホーリー	●●●				

コンボ有効率 30%　状態異常攻撃 火/氷/気

ギガース

HP	60
STR	5
IQ	5
VIT	4
○	炎
×	冷

寒冷地に潜む怪力自慢の巨漢

直接攻撃はスタン効果があり、距離を離すと凍結効果のあるブレスを放つ。全身が体毛に覆われているため冷気耐性が高い。弱点は炎属性だ。セレパティオン洞窟に出現。

耐性			
炎	冷 ●●●	雷 ●	スロウ
ストップ	グラビデ ●●	ホーリー	

コンボ有効率 50%　状態異常攻撃 氷/スタン

ギガントード

HP	24
STR	5
IQ	5
VIT	3
○	炎
×	冷

素早い動きの舌が武器の水棲怪物

遠距離ではブリザドを唱え、接近時はスタン効果のある舌攻撃を使う。ブリザド詠唱中に側面に周りこむ戦法が有効だ。ファイアで燃せば効果大。ヴェオ・ル水門に出現する。

耐性			
炎	冷 ●●●	雷 ●	スロウ ●●●
ストップ ●●●	グラビデ	ホーリー	

コンボ有効率 15%　状態異常攻撃 氷/スタン

ギガントード（湿原）

HP	32
STR	6
IQ	6
VIT	6
○	炎
×	冷

湿地帯では能力がアップ!?

コナル・クルハ湿原に出現するギガントードより攻撃力などがパワーアップ。ただし炎耐性に弱い点は同じ。スロウとストップが効くようになったので、これにつけ込むといい。

耐性			
炎	冷 ●●●	雷 ●	スロウ
ストップ	グラビデ	ホーリー	

コンボ有効率 15%　状態異常攻撃 氷/スタン

キマイラ

HP	48
STR	6
IQ	7
VIT	5
○	—
×	—

獅子と蛇の頭をもつ魔獣

炎と冷気、雷の魔法をあやつり、近接時には吹き飛ばし攻撃を繰り出す。唯一の弱点であるスロウやストップで動きを止めて攻撃したい。ライナリー砂漠に出現する。

耐性			
炎 ●●	冷 ●●	雷 ●●	スロウ
ストップ	グラビデ ●●	ホーリー	

コンボ有効率 15%　状態異常攻撃 火/氷/気/のけぞり

キャプテンリザード

HP	15
STR	5
IQ	5
VIT	4
○	—
×	—

強力な呪い攻撃を使う巨大リザード

リザードマンの大型版と思いきや、範囲の広い呪い魔法を唱える要注意モンスター。魔法を詠唱している間に接近して倒したい。セレパティオン洞窟などに出現する。

耐性			
炎 ●●	冷 ●	雷 ●	スロウ
ストップ	グラビデ ●	ホーリー	

コンボ有効率 10%　状態異常攻撃 呪

キャリオンワーム

HP	24
STR	4
IQ	4
VIT	2
○	炎
×	雷

毒を振りまく巨大なダンゴ虫

遠距離ではサンダーを唱え、近づくとのけぞり攻撃、さらに全周囲へ毒を振りまく。炎耐性が低いので、ファイアで防御を下げると効果的。3周目のキノコの森に出現する。

耐性			
炎	冷 ●	雷 ●●●	スロウ ●●●
ストップ ●●●	グラビデ ●●	ホーリー	

コンボ有効率 10%　状態異常攻撃 気/毒/のけぞり

キャリオンワーム

HP	STR	IQ	VIT
24	5	5	3

○	×
炎	雷

強化されるも魔法耐性が弱体化

ティダの村に出現するワームは攻撃力などが若干向上しているものの、スロウとストップの耐性がなくなった。ファイアに弱い点はキノコの森と同じなので、燃やすのが得策。

耐性			
炎	冷 ●	雷 ●●●	スロウ
ストップ	グラビデ ●●	ホーリー	

コンボ有効率 5%　状態異常攻撃 気/毒/のけぞり

キラービー

有翼系

HP	STR	IQ	VIT
6	5	5	2

○	×
炎	—

高速で接近するハチ型モンスター

動きが素早く、針で突く直接攻撃はスタン効果がある。有翼タイプなのでグラビデで落とせばいい。魔法耐性は高いが、唯一ファイアに弱い。セレパティオン洞窟などに出現。

耐性			
炎	冷 ●●	雷 ●●	スロウ
ストップ	グラビデ	ホーリー	

コンボ有効率 50%　状態異常攻撃 スタン

クァール

HP	STR	IQ	VIT
20	4	5	3

○	×
—	—

魔法を自在にあやつる猫型の魔獣

愛らしい外見に油断しがちだが、3種の攻撃魔法を使いこなし、魔法耐性が高い知性派。詠唱中に武器攻撃を集中させて倒すといいだろう。ジャック・モキートの館などに出現。

耐性			
炎 ●●	冷 ●●	雷 ●●	スロウ ●●●
ストップ ●●●	グラビデ ●●●	ホーリー	

コンボ有効率 10%　状態異常攻撃 火/氷/気

グリフォン

HP	STR	IQ	VIT
32	5	2	4

○	×
炎	—

頭上から獲物を狙う魔獣

空中から衝撃弾を放ち、近接時は気絶効果のある周囲攻撃を使う。ファイアで防御力を下げ打撃で倒そう。飛行タイプではないので間違えないように。ヴェオ・ル水門などに出現。

耐性			
炎	冷 ●	雷 ●●	スロウ ●
ストップ ●●●	グラビデ ●●	ホーリー	

コンボ有効率 25%　状態異常攻撃 スタン

はみ出し情報

1年目に行ける3つのダンジョンは練習用？

1年目で行ける3つのダンジョンでは、ボスを含むすべての敵のHPがダウンする(リバーベル街道→50%／キノコの森→70%／カトゥリゲス鉱山→80%)。つまり、冒険者がいちばん最初に戦うことになるリバーベル街道のゴブリンのHPは、わずか6ということ。はっきり言って、倒すのがかわいそうになってしまう数字である。ただし、プレイ人数による数値の変化は通常と同じだ。

[各ダンジョンに出現するモンスターのHPの例]

リバーベル街道(ゴブリンの場合)
基準HP12×0.5＝HP：6
キノコの森(グレムリンの場合)
基準HP12×0.7＝HP：8(小数点以下切り捨て)
カトゥリゲス鉱山(オークの場合)
基準HP16×0.8＝HP：12(小数点以下切り捨て)

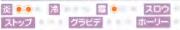
←ボスを除けばHPが2桁なのはゴブリンチーフのみ。

←2割減とはいえ基準HPの高いオーガは手強い相手。

グレムリン

HP	12
STR	4
IQ	2
VIT	2
○	冷
×	—

全身つぎはぎだらけの小鬼

頭部から伸びる球体を振り回し、素早い動きでヒット＆アウェイを繰り返す。スタン効果があるため、ブリザド系魔法で素早く片付けよう。キノコの森などに出現する。

耐性
炎 冷 雷 スロウ ストップ グラビデ ホーリー

コンボ有効率 25%　状態異常攻撃 スタン

ケルベロス

HP	32
STR	6
IQ	6
VIT	5
○	冷
×	—

すべてを炎につつむ地獄の番犬

のけぞり効果のある打撃と衝撃弾、中距離時の火炎放射が特徴。冷気が弱点なのでブリザドが有効だが、スロウやストップも効果的だ。２周目以降のゴブリンの壁などに出現。

耐性
炎 冷 雷 スロウ ストップ グラビデ ホーリー

コンボ有効率 20%　状態異常攻撃 火/のけぞり

コウモリ

有翼系

HP	5
STR	4
IQ	2
VIT	2
○	炎
×	—

暗闇に乗じて忍び寄る小型モンスター

素早い動きが特徴だが、直接攻撃しか持たない。有翼タイプなので、まずグラビデをかけて撃墜しよう。直接攻撃だけでなくファイアの魔法も有効だ。ゴブリンの壁などに出現。

耐性
炎 冷 雷 スロウ ストップ グラビデ ホーリー

コンボ有効率 50%　状態異常攻撃 –

ゴースト

亡霊系

HP	20
STR	5
IQ	6
VIT	4
○	雷
×	冷

実体を持たない亡者の魂

その名のごとく亡霊系モンスター。周囲を凍結させる冷気攻撃を放つ。ホーリーで実体化させてから攻撃しよう。魔法ならサンダーが有効だ。ゴブリンの壁などに出現。

耐性
炎 冷 雷 スロウ ストップ グラビデ ホーリー

コンボ有効率 5%　状態異常攻撃 氷

コカトリス

HP	18
STR	5
IQ	2
VIT	4
○	炎
×	—

状態異常攻撃を駆使する怪鳥

遠距離からはスロウや毒ブレス、近距離攻撃には石化効果。クリアの魔石がなければ苦戦必至の強敵だ。ファイア系で防御を下げ、一気に倒したい。セレパティオン洞窟などに出現。

耐性
炎 冷 雷 スロウ ストップ グラビデ ホーリー

コンボ有効率 25%　状態異常攻撃 スロ/毒/石

ゴブリン

HP	12
STR	4
IQ	2
VIT	2
○	炎/雷
×	—

剣と投石を武器とする醜悪な小鬼

能力値は全モンスター中最低レベルだが、スタン効果のある投石攻撃が厄介。ただし投石攻撃は隙が大きいので、振りかぶり中に接近して攻撃しよう。リバーベル街道などに出現。

耐性
炎 冷 雷 スロウ ストップ グラビデ ホーリー

コンボ有効率 30%　状態異常攻撃 スタン

ゴブリン(メイス)

HP	18
STR	4
IQ	2
VIT	2
○	炎/雷
×	—

武器をメイスに持ち替えたゴブリン

剣でなくメイスを振るうゴブリン。武器攻撃はスタン効果があるため、接近戦では注意が必要。周囲を回りながら戦うといいだろう。ファイアが効く。リバーベル街道などに出現。

耐性							
炎		冷	●	雷		スロウ	
ストップ		グラビデ		ホーリー			

コンボ有効率 30%　状態異常攻撃 スタン

ゴブリン(スピア)

HP	15
STR	4
IQ	2
VIT	2
○	炎/雷
×	—

のけぞり効果のある槍を使うゴブリン

基本能力はゴブリンと同じで、若干HPが高い。装備した槍の攻撃はのけぞり効果がある。しかし所詮はゴブリンなので通常攻撃だけでも楽勝だ。リバーベル街道などに出現。

耐性							
炎		冷	●	雷		スロウ	
ストップ		グラビデ		ホーリー			

コンボ有効率 30%　状態異常攻撃 スタン/のけぞり

ゴブリンチーフ

HP	24
STR	4
IQ	2
VIT	3
○	炎
×	—

見た目がすべての大型ゴブリン

ゴブリンをそのまま大きくした強化型モンスター。HPが増えて魔法耐性も若干向上した。ただし炎に弱い点はそのままなので、対処も同じでいい。リバーベル街道などに出現。

耐性							
炎		冷	●	雷	●	スロウ	●
ストップ	●	グラビデ	●	ホーリー			

コンボ有効率 10%　状態異常攻撃 スタン

ゴブリンメイジ

HP	12
STR	2
IQ	4
VIT	2
○	炎
×	—

知力に長けたゴブリン族の魔道士

知力が足りないのか詠唱に失敗することもあるが、たまにスロウやブリザラを唱えるので侮れない。近接攻撃技がないので、近づけば楽勝の相手だ。リバーベル街道などに出現。

耐性							
炎		冷	●	雷		スロウ	
ストップ		グラビデ		ホーリー			

コンボ有効率 5%　状態異常攻撃 火/氷/気/スロ

サハギン

HP	18
STR	5
IQ	5
VIT	4
○	炎
×	—

凍結攻撃を振るう半魚人

水中から飛び出し、直接攻撃で相手を凍結させる。水棲モンスターなのでファイア系に弱い。ファイアで防御力を下げて打撃で倒すといい。セレパティオン洞窟などに出現する。

耐性							
炎		冷	●●	雷	●	スロウ	
ストップ		グラビデ		ホーリー			

コンボ有効率 25%　状態異常攻撃 氷

サハギンロード

HP	30
STR	7
IQ	7
VIT	6
○	—
×	—

漆黒のウロコを持つエリート

サハギンの最上位モンスター。氷結効果のある物理攻撃と、全体的に高めな魔法耐性が特徴。魔法を使うならマジックパイルで強化しよう。セレパティオン洞窟に出現。

耐性							
炎	●	冷	●	雷	●	スロウ	
ストップ		グラビデ	●●	ホーリー			

コンボ有効率 15%　状態異常攻撃 氷

サボテンダー

HP	15
STR	6
IQ	6
VIT	5
○	炎
×	雷

『FF』シリーズの常連モンスター

無数の針を飛ばす遠距離攻撃や、スタン効果のある飛び蹴りを放ち、サンダーも使う。弱点は炎だが、ブリザラ以上の冷気魔法で凍結させてもいいだろう。ライナリー砂漠に出現。

耐性

炎		冷	●	雷	●●●	スロウ	●●●
ストップ	●●●	グラビデ		ホーリー			

コンボ有効率 5%　状態異常攻撃 気

サンダーボム

HP	15
STR	5
IQ	5
VIT	3
○	炎/冷
×	雷

雷を帯びた自爆型のモンスター

雷タイプのボム。サンダーを唱え、HPが尽きると自爆し周囲を感電させる。当然、サンダーは無効化するのでファイアやブリザドで攻撃しよう。コナル・クルハ湿原などに出現。

耐性

炎		冷		雷	●●●	スロウ	
ストップ		グラビデ		ホーリー			

コンボ有効率 30%　状態異常攻撃 気/スタン/のけぞり

サンドサハギン

HP	18
STR	6
IQ	6
VIT	6
○	冷
×	—

砂の海に潜むサハギンの進化形

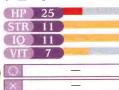
凍結効果の近接攻撃はサハギンと同じだが砂漠に生息していたせいか、逆に冷気に弱くなっている。ブリザド系魔法で凍結させて戦えばいい。ライナリー砂漠に出現する。

耐性

炎	●●	冷		雷	●	スロウ	
ストップ		グラビデ		ホーリー			

コンボ有効率 25%　状態異常攻撃 氷

シェード

亡霊系

HP	25
STR	11
IQ	11
VIT	7
○	—
×	—

魔法も操る亡霊戦士

手にした剣で攻撃しながら、ときおりスロウとカーズの魔法も唱える異色の魔法戦士モンスター。亡霊なのでホーリーで実体化させる必要あり。ヴェレンジェ山に出現。

耐性

炎	●	冷	●	雷	●	スロウ	
ストップ		グラビデ	●●●	ホーリー			

コンボ有効率 10%　状態異常攻撃 スロ/呪

シェード（メイス） 亡霊系

HP	25
STR	11
IQ	11
VIT	7
○	—
×	—

スタン効果でこちらの行動を阻止

メイス装備のシェードは近接攻撃のスタン効果が非常に厄介。ホーリー詠唱中に攻撃を受けないよう、別の仲間が囮となって必ず牽制すること。ヴェレンジェ山に出現する。

耐性

炎	●	冷	●	雷	●	スロウ	
ストップ		グラビデ	●●●	ホーリー			

コンボ有効率 10%　状態異常攻撃 スロ/呪/スタン

シェード（スピア） 亡霊系

HP	25
STR	11
IQ	11
VIT	7
○	—
×	—

槍を装備した魔法戦士

槍攻撃にはのけぞり効果があるが、魔法主体で攻撃してくるので、近づかなければ怖くない。ホーリーの後に遠距離系必殺技を使えば楽勝だ。ヴェレンジェ山に出現。

耐性

炎	●	冷	●	雷	●	スロウ	
ストップ		グラビデ	●●●	ホーリー			

コンボ有効率 10%　状態異常攻撃 スロ/呪/のけぞり

ズー

有翼系 **砂漠の上空を旋回する巨大な怪鳥**

HP	STR	IQ	VIT
48	7	7	3

○	炎
×	—

空中から炎や雷、冷気の弾を吐き、翼からのけぞり効果のある衝撃波を放つ。グラビデで落下させ、武器で攻撃したい。ファイアの魔法も有効だ。ライナリー砂漠に出現。

耐性

炎	冷	雷	スロウ	ストップ	グラビデ	ホーリー
	●●	●●	●●●	●●●		

コンボ有効率 50%　状態異常攻撃 火/氷/気/のけぞり

スケルトン

武器を手に蘇る死者のガイコツ

HP	STR	IQ	VIT
15	5	2	3

○	炎
×	—

剣と盾を装備した戦士系モンスター。オークと同じく防御もする。炎属性に弱いので、ファイア系の魔法で防御力を下げて武器攻撃でとどめをさそう。ティダの村などに出現する。

耐性

炎	冷	雷	スロウ	ストップ	グラビデ	ホーリー
	●	●				

コンボ有効率 25%　状態異常攻撃 –

スケルトン（メイス）

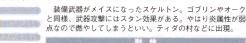
接近戦に長けたガイコツの戦士

HP	STR	IQ	VIT
15	5	2	3

○	炎
×	—

装備武器がメイスになったスケルトン。ゴブリンやオークと同様、武器攻撃にはスタン効果がある。やはり炎属性が弱点なので燃やしてしまうといい。ティダの村などに出現。

耐性

炎	冷	雷	スロウ	ストップ	グラビデ	ホーリー
	●	●				

コンボ有効率 25%　状態異常攻撃 スタン

スケルトン（スピア）

リーチのある槍を使うスケルトン

HP	STR	IQ	VIT
18	5	2	3

○	炎
×	—

槍での攻撃はのけぞり効果があるため、近接攻撃時は間合いを離されてしまう。相手の左側へ回りながら武器攻撃を加えていけばいいだろう。ティダの村などに出現する。

耐性

炎	冷	雷	スロウ	ストップ	グラビデ	ホーリー
	●	●				

コンボ有効率 25%　状態異常攻撃 のけぞり

スケルトンメイジ

呪いも使う魔導士型スケルトン

HP	STR	IQ	VIT
15	2	5	3

○	炎
×	—

炎、冷気、雷の魔法を操り、まれに呪い効果の魔法も使うスケルトン。メイジ系のお約束通り接近戦にはめっぽう弱いので詠唱中に近づいて武器攻撃で倒そう。ティダの村に出現。

耐性

炎	冷	雷	スロウ	ストップ	グラビデ	ホーリー
	●	●				

コンボ有効率 5%　状態異常攻撃 火/氷/気/呪

スケルトンメイジ（レベナ・テ・ラ）

基本能力が強化されたメイジ

HP	STR	IQ	VIT
18	2	6	4

○	炎
×	—

ティダの村のスケルトンメイジとは別物。HPなどのパラメータが高く、ブリザド系と呪い効果の魔法を使う。しかし炎属性に弱い点は変わらない。レベナ・テ・ラに出現する。

耐性

炎	冷	雷	スロウ	ストップ	グラビデ	ホーリー
	●	●				

コンボ有効率 5%　状態異常攻撃 氷/呪

スケルトンメイジ（炎）

HP	STR	IQ	VIT
9	2	4	4

○	炎
×	冷/雷

奇妙な特性のスケルトンメイジ

レベナ・テ・ラでステージ内のスイッチを作動させるために利用するモンスター。炎系の呪文のみ唱えてくる。また、使う魔法と同じ炎属性に弱いのも特徴。HPは極端に低い。

耐性							
炎		冷	●●●	雷	●●●	スロウ	●●●
ストップ	●●●	グラビデ	●●●	ホーリー	●●●		

コンボ有効率 5%　状態異常攻撃 炎

スケルトンメイジ（雷）

HP	STR	IQ	VIT
9	2	4	4

○	雷
×	炎/冷

仕掛けに連動したモンスター

レベナ・テ・ラでステージ内のスイッチを作動させるために利用するモンスター。雷系の呪文のみ唱え、弱点も同じ雷属性。ほかの魔法耐性は極めて高く、無効化されてしまう。

耐性							
炎	●●●	冷	●●●	雷		スロウ	●●●
ストップ	●●●	グラビデ	●●●	ホーリー	●●●		

コンボ有効率 5%　状態異常攻撃 気

スケルトンメイジ（氷）

HP	STR	IQ	VIT
9	2	4	4

○	冷
×	炎/雷

魔法を利用してスイッチを作動させる

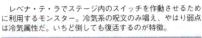
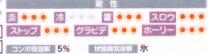
レベナ・テ・ラでステージ内のスイッチを作動させるために利用するモンスター。冷気系の呪文のみ唱え、やはり弱点は冷気属性だ。いちど倒しても復活するのが特徴。

耐性							
炎	●●●	冷		雷	●●●	スロウ	●●●
ストップ	●●●	グラビデ	●●●	ホーリー	●●●		

コンボ有効率 5%　状態異常攻撃 氷

スコーピオン

HP	STR	IQ	VIT
15	6	6	5

○	冷
×	―

2本の尾で獲物を突き刺す魔物

巨大なサソリ型モンスター。尾を使った攻撃には毒効果がある。炎耐性が高い反面、冷気には極端に弱いのでブリザド系魔法が有効。ライナリー砂漠に出現する。

耐性							
炎	●●	冷		雷	●	スロウ	
ストップ		グラビデ		ホーリー			

コンボ有効率 25%　状態異常攻撃 毒

ストーンサハギン

HP	STR	IQ	VIT
8	6	6	16

○	―
×	炎/冷/雷

攻撃魔法を受けつけないサハギン

相手を凍結させる近接攻撃をもつ。ストーンと名のつくモンスターは魔法耐性が高く、物理攻撃で倒すしかない。唯一グラビデの魔法が有効。コナル・クルハ湿原などに出現。

耐性							
炎	●●●	冷	●●●	雷	●●●	スロウ	●●●
ストップ	●●●	グラビデ		ホーリー	●●●		

コンボ有効率 5%　状態異常攻撃 氷

ストーンプラント

HP	STR	IQ	VIT
8	4	2	16

○	―
×	炎/冷/雷

魔法防御に秀でた植物形モンスター

ヘルプラントの強化型ながら、ほぼすべての魔法を無効化。グラビデをかけた後、武器攻撃でHPを削っていこう。ただし毒霧には注意。2周目以降のキノコの森などに出現。

耐性							
炎	●●●	冷	●●●	雷	●●●	スロウ	●●●
ストップ	●●●	グラビデ		ホーリー	●●●		

コンボ有効率 2%　状態異常攻撃 毒

ストーンヘッジ

HP	STR	IQ	VIT
8	4	4	16

○	×
—	炎/冷/雷

遠近ともに隙のない強敵

ヘッジホッグパイより周囲攻撃の効果範囲が広がり、グラビデとホーリー以外の魔法を無効化。打撃中心でチクチク攻めるしかない。2周目以降のリバーベル街道などに出現。

耐性

炎	冷	雷	スロウ	ストップ	グラビデ	ホーリー
●●●	●●●	●●●	●●●	●●●		

コンボ有効率 15%　状態異常攻撃 のけぞり

スノームー

HP	STR	IQ	VIT
18	6	2	4

○	×
炎	冷

冷気と雷に強い北国のムー

愛らしい見た目のムー系モンスター。ヒット＆アウェイでのけぞり攻撃をしてくる。冷気耐性が高くブリザドを無効化するが、ファイアに弱い。コナル・クルハ湿原に出現。

耐性

炎	冷	雷	スロウ	ストップ	グラビデ	ホーリー
	●●●	●				

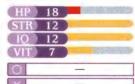
コンボ有効率 25%　状態異常攻撃 のけぞり

スフィア

飛行系

HP	STR	IQ	VIT
18	12	12	7

○	×
—	—

空中を浮遊する球体生物

スロウやストップ、毒の魔法を唱え、スタン効果がある近接攻撃を使う。飛行タイプなのでグラビデで落とし、直接攻撃の起点をつくろう。ヴェレンジェ山に出現する。

耐性

炎	冷	雷	スロウ	ストップ	グラビデ	ホーリー
●●	●●	●●	●●●	●●●		

コンボ有効率 30%　状態異常攻撃 スロ/スト/毒/スタン

ソニックバット

飛行系

HP	STR	IQ	VIT
6	4	2	2

○	×
炎	—

怪音波を放つコウモリの上位種

中距離から、スタン効果のある怪音波を飛ばして攻撃するのが特徴。飛行タイプなのでグラビデで撃墜後、武器でたたけば一撃で倒すことができるだろう。レベナ・テ・ラに出現。

耐性

炎	冷	雷	スロウ	ストップ	グラビデ	ホーリー
	●●	●●				

コンボ有効率 50%　状態異常攻撃 スタン

ダークプリン

アンデッド系

HP	STR	IQ	VIT
20	6	3	4

○	×
炎	—

アンデッドと化したプリンの最強形態

アンデッド系のプリン。スロウ効果のブレス攻撃は変わらず、魔法耐性が向上。ただし相変わらず炎に弱い。ホーリーで実体化すれば楽勝の相手だ。コナル・クルハ湿原に出現。

耐性

炎	冷	雷	スロウ	ストップ	グラビデ	ホーリー
	●●	●●	●●●	●●●		

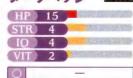
コンボ有効率 5%　状態異常攻撃 スロ

ダークヘッジ

アンデッド系

HP	STR	IQ	VIT
15	4	4	2

○	×
—	—

魔法と全周囲攻撃の連携が脅威

のけぞり効果のある全周囲攻撃に加え、呪いの魔法が強烈。その反面、ホーリーで実体化させれば通常攻撃を数回当てるだけで倒せる。リバーベル街道の3周目から出現する。

耐性

炎	冷	雷	スロウ	ストップ	グラビデ	ホーリー
●●	●●	●●				

コンボ有効率 30%　状態異常攻撃 呪/のけぞり

使い魔(赤)

HP	24
STR	12
IQ	2
VIT	9
○	—
×	—

闇を支配する者が遣わした魔物

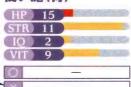
なぐりの攻撃しか持たないつかいま。こちらの攻撃はホーリーやスロウ、ストップが有効。中級以上の攻撃魔法が出せれば状態異常にもできる。クリスタルワールドに出現する。

耐性

炎　冷　雷　スロウ
ストップ　グラビデ　ホーリー

コンボ有効率 25%　状態異常攻撃 –

使い魔(青)

HP	15
STR	11
IQ	2
VIT	9
○	—
×	—

スタン効果をもつ小型の使い魔

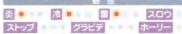
スタン効果の打撃を繰り出すつかいま。HPは低めだが、囲まれると厄介。ホーリーやストップなどの魔法をからめ、武器攻撃を援護したい。クリスタルワールドに出現する。

耐性

炎　冷　雷　スロウ
ストップ　グラビデ　ホーリー

コンボ有効率 25%　状態異常攻撃 スタン

使い魔(青・魔法)

HP	24
STR	2
IQ	11
VIT	9
○	—
×	—

多彩な攻撃魔法の使い手

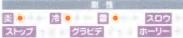
3種類の魔法を駆使する魔法系の敵。スタン効果の打撃もあり、回復が遅れる危険が高い。ストップなどで動きを封じて対処したい。クリスタルワールドに出現。

耐性

炎　冷　雷　スロウ
ストップ　グラビデ　ホーリー

コンボ有効率 25%　状態異常攻撃 火/氷/気

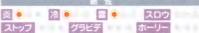
でかいま

HP	120
STR	12
IQ	12
VIT	9
○	—
×	—

巨大すぎる最上級使い魔

ボスを除けば最大級のHPを持つ魔物。状態異常系の攻撃を駆使する。ほかのつかいまと同様にストップで動きを封じ、集中攻撃をしかけよう。クリスタルワールドに出現。

耐性

炎　冷　雷　スロウ
ストップ　グラビデ　ホーリー

コンボ有効率 25%　状態異常攻撃 スト/呪/毒/スタン

デスナイト

HP	48
STR	12
IQ	12
VIT	10
○	—
×	—

剣と鎚を持つ魔界の騎士

全周囲へののけぞり攻撃が脅威。誰かがオトリとなってデスナイトの周囲を回り攻撃をひきつけ、後方からのスロウやストップで動きを封じたい。ヴェレンジェ山に出現。

耐性

炎　冷　雷　スロウ
ストップ　グラビデ　ホーリー

コンボ有効率 30%　状態異常攻撃 スタン/のけぞり

テンタクル(雷)

HP	48
STR	12
IQ	12
VIT	9
○	—
×	雷

雷属性を宿すテンタクル

使ってくる魔法はサンダラ。ホーリーか、ファイラやブリザラ以上の合体魔法かスロウ、ストップで動きを封じて倒す戦法が有効だ。ヴェレンジェ山に出現する。

耐性

炎　冷　雷　スロウ
ストップ　グラビデ　ホーリー

コンボ有効率 25%　状態異常攻撃 気/のけぞり

テンタクル(氷)

HP	STR	IQ	VIT
48	12	12	9

○ 炎
× 冷

冷気属性を宿すテンタクル

ブリザラを唱えてくるテンタクル。弱点は相反する炎系。ファイラ以上なら防御力を下げることもできる。ホーリーやスロウ、ストップも有効だ。ヴェレンジェ山に出現。

耐性							
炎		冷	●●●	雷	●	スロウ	
ストップ		グラビデ	●●	ホーリー			

コンボ有効率 25%　状態異常攻撃 氷/のけぞり

テンタクル(炎)

HP	STR	IQ	VIT
48	12	12	9

○ 冷
× 炎

炎属性を宿すテンタクル

移動はしないが、ファイラの魔法やのけぞり効果のある打撃を繰り出す。冷気に弱く、マジックパイルでブリザガを唱えると周囲の敵も巻き込める。ヴェレンジェ山に出現。

耐性							
炎	●●●	冷		雷	●	スロウ	
ストップ		グラビデ	●●	ホーリー			

コンボ有効率 25%　状態異常攻撃 火/のけぞり

テンタクル(闇)

HP	STR	IQ	VIT
48	12	12	9

○ —
× —

闇の力を宿した魔法生物

使う魔法はスロウガ。広範囲魔法なので回避は難しい。回復は後回しにすべきだろう。こちらの攻撃はどの属性でもいいので上位魔法で攻めたい。ヴェレンジェ山に出現する。

耐性							
炎	●	冷	●	雷	●	スロウ	●●●
ストップ	●●●	グラビデ	●●●	ホーリー			

コンボ有効率 25%　状態異常攻撃 スロ/のけぞり

トンベリ

HP	STR	IQ	VIT
24	12	12	10

○ —
× —

左手の包丁が放つ痛烈な一撃

溜め攻撃の威力は尋常でなく、盾防御もできない。ハートが5個に満たないと一撃で即死の危険すらある。動きが遅いのでヒット&アウェイで倒そう。ヴェレンジェ山に出現する。

耐性							
炎	●	冷	●	雷	●	スロウ	●●●
ストップ	●●●	グラビデ	●●●	ホーリー			

コンボ有効率 5%　状態異常攻撃 スロ/スタン

トンベリコック

HP	STR	IQ	VIT
15	4	4	3

○ —
× —

ジャック・モキートに仕える料理人

スタン効果のある包丁攻撃とスロウの魔法を使う。やはり防御不可の溜め攻撃の威力は驚異的だ。魔法よりも武器攻撃メインで戦えばいいだろう。ジャック・モキートの館に出現。

耐性							
炎	●	冷	●	雷	●	スロウ	●●●
ストップ	●●●	グラビデ	●	ホーリー			

コンボ有効率 30%　状態異常攻撃 スロ/スタン

ナイトメア

冥界から半身を乗り出す漆黒の馬

HP	STR	IQ	VIT
30	6	6	4

○ —
× —

遠距離で炎、冷気、雷属性の光弾を放つ。亡霊系モンスターなのでホーリーで実体化させ、武器による集中攻撃を与えるといいだろう。レベナ・テ・ラに出現する。

耐性							
炎	●	冷	●	雷	●	スロウ	●●●
ストップ	●●●	グラビデ	●	ホーリー			

コンボ有効率 5%　状態異常攻撃 火/氷/気

プチワーム

HP	12
STR	4
IQ	2
VIT	2
○	炎
×	雷

キノコの森を徘徊する幼虫モンスター

これといった特徴もない序盤の雑魚。ただしキャリオンワームと同じく雷とスロウ、ストップを無効化するので注意。ファイア系の魔法で燃やすのが得策だ。キノコの森に出現する。

耐性

コンボ有効率 10%　状態異常攻撃 –

プリン

HP	10
STR	4
IQ	3
VIT	2
○	炎
×	—

ゲル状の粘液をまとう魔物

能力は低いが、ときおりスロウ効果のあるブレスを吹き出すので、乱戦時には迷惑このうえない。ファイア系魔法が有効なので燃やしてしまおう。キノコの森などに出現。

耐性

コンボ有効率 5%　状態異常攻撃 スロ

プリン(湿原)

HP	20
STR	6
IQ	6
VIT	5
○	炎
×	—

生まれ変わった最弱モンスター!?

コナル・クルハ湿原に出現するプリン。HPは倍になりパワーアップしたかと思いきや、雷耐性が下がっているので微妙。弱点も変わらず、ファイアで簡単に火がついてしまう。

耐性

コンボ有効率 5%　状態異常攻撃 スロ

ブレイザビートル

HP	32
STR	6
IQ	2
VIT	5
○	炎/冷/雷
×	—

堅い甲羅に覆われた巨大昆虫

のけぞり効果のある突進が主体のパワー型モンスター。魔法耐性がほとんどないので、ファイアで防御力を下げるかサンダーで感電させよう。セレパティオン洞窟などに出現。

耐性

コンボ有効率 5%　状態異常攻撃 のけぞり

ヘッジホッグパイ

HP	12
STR	4
IQ	4
VIT	2
○	冷/雷
×	—

飛び跳ねて周囲を攻撃するハリネズミ

接近時にジャンプして放つ全周囲攻撃が脅威。離れるとファイアの魔法を唱える。炎以外の魔法はすべて有効なので、打撃とからめて攻撃しよう。リバーベル街道などに出現。

耐性

コンボ有効率 30%　状態異常攻撃 火/のけぞり

ベヒーモス

HP	72
STR	8
IQ	6
VIT	5
○	—
×	—

湿原を蹂躙する巨大な魔獣

スタン効果の打撃とファイア、ブリザドの魔法を繰り出す。終盤の敵を除けばHPはトップクラス。ブリザラなどで動きを封じてから戦いたい。コナル・クルハ湿原に出現。

耐性

コンボ有効率 50%　状態異常攻撃 火/氷/スタン

ヘルプラント

HP	12
STR	4
IQ	2
VIT	2
○	炎
×	—

遠距離から襲いかかる毒の花

移動はできないものの、近距離では毒効果のある打撃、遠距離では種をとばして攻撃してくる。炎に弱いので、ファイアで燃やすといいだろう。キノコの森などに出現する。

耐性							
炎		冷	●	雷	●	スロウ	
ストップ		グラビデ		ホーリー			

コンボ有効率 2%　状態異常攻撃 毒

ボム

HP	12
STR	4
IQ	4
VIT	2
○	冷/雷
×	—

周囲を巻き込む自爆モンスター

ファイアとメテオの魔法を使う。炎に強いが、ブリザドやサンダーは有効だ。HPがなくなると自爆し、巻き込まれると防御力が下がるので注意。カトゥリゲス鉱山などに出現。

耐性							
炎	●●●	冷		雷		スロウ	
ストップ		グラビデ		ホーリー			

コンボ有効率 30%　状態異常攻撃 火/のけぞり

マジックプラント

HP	18
STR	5
IQ	6
VIT	4
○	—
×	—

魔法と毒を操るプラント系モンスター

プラント系の最上位。ファイアやブリザドを操り、近接時には毒霧を吹く。魔法耐性が高いので、武器による集中攻撃で倒したい。2周目以降のティダの村などに出現する。

耐性							
炎	●●	冷	●●	雷	●●	スロウ	●●●
ストップ	●●●	グラビデ	●●	ホーリー			

コンボ有効率 2%　状態異常攻撃 火/氷/気/スロ/毒

ミミック

HP	20
STR	6
IQ	6
VIT	5
○	—
×	炎/冷/雷

宝箱になりすまし欲深き者を襲う

すべての魔法を無効化し、全属性の攻撃魔法とストップを唱える。比較的打たれ弱いので、取り囲んで武器攻撃を集中すればさほど苦労しないはず。レベナ・テ・ラに出現する。

耐性							
炎	●●●	冷	●●●	雷	●●●	スロウ	●●●
ストップ	●●●	グラビデ	●●●	ホーリー	●●●		

コンボ有効率 50%　状態異常攻撃 火/氷/気/スト

ムー

HP	10
STR	4
IQ	4
VIT	2
○	炎/冷
×	—

リスに似た愛らしい(?)モンスター

見た目に油断すると、のけぞり攻撃とヒット&アウェイの動きに翻弄される。炎と冷気の耐性が低いので、ブリザドで動きを止めるといいだろう。リバーベル街道などに出現。

耐性							
炎		冷		雷	●	スロウ	
ストップ		グラビデ		ホーリー			

コンボ有効率 25%　状態異常攻撃 のけぞり

ラヴァアーリマン 有翼系

HP	20
STR	6
IQ	5
VIT	2
○	—
×	炎

火山の空を舞うひとつ目の魔物

アーリマンと同じく、ファイアの魔法とスロウ光線を使う。しかし炎耐性が高くなっており、ファイアは効かない。グラビデで撃墜後、武器攻撃で倒そう。キランダ火山に出現。

耐性							
炎	●●●	冷	●●	雷	●●	スロウ	●●●
ストップ	●●●	グラビデ		ホーリー			

コンボ有効率 50%　状態異常攻撃 火/スロ

ラヴァムー

HP	18
STR	6
IQ	2
VIT	4
○	冷
×	炎

俊敏な動きで翻弄するムーの強化版

ヒット＆アウェイのいやらしさはそのままに、弱点の炎耐性を克服。しかし冷気に弱いのは相変わらずだ。ブリザドで動きを止めてから武器で倒すといい。キランダ火山に出現。

耐性					
炎	●●●	冷		雷	●
スロウ		ストップ		グラビデ	
ホーリー					

コンボ有効率 25%　状態異常攻撃 のけぞり

ラミア

HP	15
STR	6
IQ	6
VIT	6
○	冷
×	—

蛇の半身をもつ、時魔法の使い手

遠距離からスロウやストップを使ってくる支援タイプのモンスター。接近して武器攻撃を集中させるか、ブリザドで凍結させるといいだろう。ライナリー砂漠などに出現する。

耐性					
炎	●●	冷		雷	●
スロウ	●●●	ストップ	●●●	グラビデ	
ホーリー					

コンボ有効率 5%　状態異常攻撃 スロ/スト

リザードウィザード

HP	18
STR	2
IQ	5
VIT	4
○	冷
×	—

魔導士タイプのリザードマン

同系統のリザードメイジより若干パラメータが高いが、サンダーばかりを唱えがち。詠唱中に接近して数回攻撃すれば簡単に倒すことができるだろう。デーモンズ・コートに出現。

耐性					
炎	●●	冷		雷	●
スロウ		ストップ		グラビデ	
ホーリー					

コンボ有効率 5%　状態異常攻撃 火/氷/気

リザードウォリアー

HP	30
STR	5
IQ	2
VIT	4
○	冷
×	—

巨体が自慢の武闘派リザード

リザードマンより巨体でHPも高い。メイスの攻撃はスタン効果があるので、周囲を回りながら回避し、攻撃を加えていこう。やはり冷気属性が弱点。デーモンズ・コートに出現。

耐性					
炎	●●	冷		雷	●
スロウ		ストップ		グラビデ	
ホーリー					

コンボ有効率 30%　状態異常攻撃 スタン

リザードシューター

HP	18
STR	5
IQ	2
VIT	4
○	冷
×	—

遠距離攻撃専門の援護モンスター

セレパティオン洞窟に出るリザードマン（スピア）と中身は同じだが少しだけHPが高い。攻撃スピードが早いので早めに接近して倒しておきたい。デーモンズ・コートに出現。

耐性					
炎	●●	冷		雷	●
スロウ		ストップ		グラビデ	
ホーリー					

コンボ有効率 5%　状態異常攻撃 —

リザードシューター（金）

HP	18
STR	5
IQ	2
VIT	4
○	冷
×	—

金色のウロコが目立ちすぎるカギの番人

能力的には上記のリザードシューターとまったく同じだが、こちらはデーモンズ・コート内の扉を開けるカギを所持している。色が目立つのは逆効果に思えるのだが……。

耐性					
炎	●●	冷		雷	●
スロウ		ストップ		グラビデ	
ホーリー					

コンボ有効率 5%　状態異常攻撃 —

リザードソルジャー

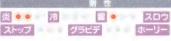
HP	18
STR	5
IQ	2
VIT	4
○	冷
×	—

黒い鎧を身につけたリザードマン

通常のリザードマンよりHPが若干高いが、それ以外はほとんど同じ。剣の攻撃の合間に盾で防御姿勢をとる。冷気属性に弱いのでブリザドが有効だ。デーモンズ・コートに出現。

耐性

炎 冷 雷 スロウ ストップ グラビデ ホーリー

コンボ有効率 30%　状態異常攻撃 –

リザードマン

HP	15
STR	5
IQ	2
VIT	3
○	冷
×	—

軽装の装備をまとうトカゲの魔物

剣で攻撃するだけで、これといった特徴はない。まれに盾で防御する。寒い場所に住むわりに冷気に弱く、ブリザド系で凍結を狙うと効果的だ。セレパティオン洞窟などに出現。

耐性

炎 冷 雷 スロウ ストップ グラビデ ホーリー

コンボ有効率 30%　状態異常攻撃 –

リザードマン（メイス）

HP	15
STR	5
IQ	2
VIT	3
○	冷
×	—

メイス装備で戦闘能力が向上

パラメータはリザードマンと変わらないが、スタン効果のある直接攻撃が加わり手強くなった。遠方からブリザド系魔法で仕留めると安全だ。セレパティオン洞窟に出現する。

耐性

炎 冷 雷 スロウ ストップ グラビデ ホーリー

コンボ有効率 30%　状態異常攻撃 スタン

リザードマン(スピア)

HP	15
STR	5
IQ	2
VIT	3
○	冷
×	—

投げ槍を使う後方支援型モンスター

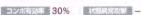
遠距離からスピアを投げくてるリザードマン。攻撃スピードが速いために放っておくとかなり危険。素早く接近して武器攻撃で一気に倒そう。セレパティオン洞窟に出現する。

耐性

炎 冷 雷 スロウ ストップ グラビデ ホーリー

コンボ有効率 30%　状態異常攻撃 –

リザードメイジ

HP	15
STR	2
IQ	5
VIT	3
○	冷
×	—

ファイラも使いこなす魔道リザード

炎、冷気、雷の基本魔法を使う。とくにファイア系には長けているらしく、ファイラを唱えてくる。冷気が弱点で、接近戦にはめっぽう弱い。セレパティオン洞窟などに出現。

耐性

炎 冷 雷 スロウ ストップ グラビデ ホーリー

コンボ有効率 5%　状態異常攻撃 火/氷/気

レイス

亡霊系

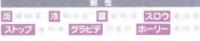
HP	20
STR	6
IQ	4
VIT	4
○	炎/冷/雷
×	—

スロウを唱える亡霊モンスター

アンデッド系という点以外は特徴のないモンスター。ホーリーで実体化させれば物理攻撃はもちろん、どの属性の魔法も有効。スロウ詠唱中を狙おう。カトゥリゲス鉱山に出現。

耐性

炎 冷 雷 スロウ ストップ グラビデ ホーリー

コンボ有効率 5%　状態異常攻撃 スロ

れんしゅうゴブリン

HP	12
STR	4
IQ	2
VIT	2
○	炎/雷
×	—

新米キャラバンの格好の練習相手

旅好きのモーグリ、スティルツキンから戦闘のアドバイスを受けるときに練習相手として登場するゴブリン。パラメータは通常のゴブリンと同じ。ティパの港でも再会できる。

耐性							
炎	○○○	冷	●○○	雷	○○○	スロウ	○○○
ストップ	○○○	グラビデ	○○○	ホーリー	○○○		

コンボ有効率 30%　状態異常攻撃 –

ロックスコーピオン

HP	6
STR	6
IQ	6
VIT	16
○	—
×	炎/冷/雷

魔法を打ち消すスコーピオン

接近して毒のある尾で攻撃してくる。HPは通常のスコーピオンより低いが、魔法を無効化するので打撃戦必至。グラビデのみ有効だ。2周目以降のライナリー砂漠に出現。

耐性							
炎	●●●	冷	●●●	雷	●●●	スロウ	●●●
ストップ	●●●	グラビデ	○○○	ホーリー	●●●		

コンボ有効率 25%　状態異常攻撃 毒

アイテムデータの見方

武器

形状①	名前②	攻撃力③	特殊効果④	必殺技⑤	レシピ・合成素材⑥	制作費⑦
	みがるなけん	15	—	パワーソード	—	—

■特徴⑧ 非常に軽くて振り回しやすい片刃の剣。クラヴァットの初期装備。

防具・アクセサリー

名前②	防御力③	特殊効果④	レシピ・合成素材⑥	制作費⑦
たびだちのふく	10	—	—	—

■特徴⑧ 旅人が身につける厚手の服。種族共通の初期装備。

名前②	特殊効果④	レシピ・合成素材⑥	装備可能種族⑨	制作費⑦
ほのおのバッジ	炎耐性+1	ほのおのさいく てつのかけら×2 マグマいわ×1	全種族	300

■特徴⑧ 熱に強い鉱物を鉄の欠片で加工したバッジ。炎に対する耐性を得られる。

素材

名前②	買値⑩	売値⑪	おもな入手場所⑫	合成できるアイテム⑬
どう	300	75	ティパの村（Lv0～3） ルダの村	ゆうきのぶき系 ルーン[illegible]ルド ブロンズ系防具

■特徴⑧ 鉱石を製錬して加工しやすくした銅の塊。

レシピ

名前②	売値⑪	おもな入手場所⑫	必要素材⑭	作り出せるアイテム⑮	制作費⑯
みならいのぶき	[illegible]	リバーベル[illegible]（1～2周目） キノコの森（1～2周目）	てつ×1	アイアンソード [illegible]ェイブハンマー パルチザン ハードスマッシュ	[illegible]

■合成してくれる村⑰ ティパの村（かじ屋Lv0以上）／マール峠／アルフィタリア城

魔石

名前②	効果⑱
ファイア	燃えさかる炎の力が封じ込められている魔石。ファイアを使うことができる。

食べ物

形状①	名前②	効果⑱	販売している村⑳	買値⑩	売値⑪
	しましまリンゴ	HP回復 「まほう」+2	ファム大農場	[illegible]	[illegible]

■特徴⑧ 赤と黄色の縞模様で食欲をそそるリンゴ。

タネ

形状①	名前②	生産できるアイテム⑲	売値⑪
	くだもののタネ	しましまリンゴ すずなりチェリー にじいろブドウ	[illegible]

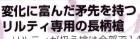
■特徴⑧ 育てれば美味しい果物ができるタネ。

その他

形状①	名前②	効果⑱	販売している村⑳	買値⑩	売値⑪
	フェニックスのお	戦闘不能から回復	[illegible]	[illegible]	[illegible]

■特徴⑧ 伝説で謳われる聖なる不死鳥の尾。

① そのアイテムの形状
② そのアイテムの名称
③ 武器の攻撃力。または防具の防御力
④ そのアイテムの特殊効果
⑤ その武器の必殺技
⑥ アイテムを作るのに必要なレシピと素材一覧
⑦ アイテムを作成するのに必要な価格
⑧ そのアイテムについての特徴
⑨ そのアイテムを装備できる種族
⑩ アイテムを買うときの値段
⑪ アイテムを売るときの値段
⑫ そのアイテムが入手できる代表的な場所
⑬ その素材で作り出せるアイテム
⑭ そのレシピで必要となる素材名
⑮ そのレシピから作り出せるアイテム名
⑯ レシピを使用してアイテムを作成するための費用
⑰ そのレシピが使える町の一覧
⑱ そのアイテムを使用した時の効果
⑲ 生産で入手できるアイテム名
⑳ そのアイテムを販売している村や街の名称

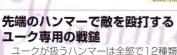
槍

変化に富んだ矛先を持つ リルティ専用の長柄槍

リルティが扱う槍は全部で14種類存在し、大きく分けて6種類に分類される。身の丈の倍以上はある武器を片手で振り回し、敵と戦う姿はまさに「武」の民の呼び名に相応しい。

形状	名前	攻撃力	特殊効果	必殺技	レシピ・合成素材	制作費
	アイアンランス	15	—	せんぷう斬り	—	—
	■特徴　突くと同時に払うことも可能な槍。リルティの初期装備。					
	ひぞうのやり	18	—	せんぷう斬り	—	—
	■特徴　実家がかじ屋で母親との相性が高いと、手紙に添付されて送られてくる秘蔵の槍。					
	パルチザン	20	—	気合弾	みならいのぶき てつ×1	100
	■特徴　鉄で作られた矛先が5つに分かれている槍。					
	マールのやり	22	—	気合弾	—	—
	■特徴　マール峠のキャラバンから贈られた槍。形はパルチザンと同じだが、攻撃力が2高い。					
	ソニックランス	25	—	岩石割り	せんしのぶき てつ×1　こんごうせき×1	300
	■特徴　ソニック(音速)の名をもつ槍。					
	ひりゅうのやり	30	—	真空突き	たつじんのぶき ミスリル×1　こんごうせき×1	700
	■特徴　ミスリルと金剛石で加工された飛竜の姿を象った槍。					
	ハイウィンド	31	—	岩石割り	しょうりのぶき てつ×2　オーガのキバ×1	500
	■特徴　鉄とオーガの牙を加工した槍。					
	タイタンランス	31	—	せんぷう斬り	ゆうきのぶき どう×3　ケルベロスのキバ×1	500
	■特徴　大地の化身タイタンの名を冠する槍。					
	オヤジのやり	32	—	気合弾	—	—
	■特徴　かじ屋の主人が作った槍。パルチザンと同じ形だが、その攻撃力は約1.5倍ある。					
	ハルバード	32	—	気合弾	ちからのぶき てつ×2　ざっくりカマ×1	500
	■特徴　鉄とざっくりカマを加工して作り出された槍。					
	ドラグーンスピア	33	—	真空突き	ゆうしゃのぶき　キマイラのツノ×1 オリハルコン×1　ドラゴンのきば×1	5000
	■特徴　ドラゴンの牙とキマイラの角を削って作られた竜騎士の槍。					
	グングニル	35	—	十文字斬り	でんせつのぶき　こんごうせき×1 オリハルコン×1　いにしえのひやく×1	2500
	■特徴　鳥のような形の矛先を持つ神槍。					
	アルテマランス	35	のけぞり効果	気合弾	きゅうきょくぶき オリハルコン×1　アルテマイト×1	50000
	■特徴　伝説の鉱物で強化した究極の名を冠する槍。一撃で敵を吹き飛ばせる。					
	ロンギヌス	40	—	メッタ斬り	てんかいのぶき　ドラゴンのきば×1 オリハルコン×2　レッドアイ×1	8000
	■特徴　神の血を受けた聖槍。天空に住まう神の力を宿したリルティ最強の武器。					

ハンマー

装備可能キャラクター

先端のハンマーで敵を殴打する ユーク専用の戦鎚

ユークが扱うハンマーは全部で12種類存在し、4つの形状に分類される。武器の数は4種族中もっとも少ないが、魔法に長けた種族なだけに、その形はどこかしら呪術的な模様が施されている。

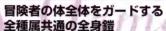
形状	名前	攻撃力	特殊効果	必殺技	レシピ・合成素材	制作費
	オークハンマー	15	—	パワーボム	—	—
	■特徴　オークの木で作られたハンマー。ユークの初期装備品。					
	ひぞうのハンマー	18	—	パワーボム	—	—
	■特徴　実家がかじ屋で母親との相性が高いと、手紙に添付されて送られてくるハンマー。					
	ウェイブハンマー	20	—	ウェイブボム	**みならいのぶき** てつ×1	100
	■特徴　鉄を加工して作られたハンマー。					
	マールのハンマー	22	—	ウェイブボム	—	—
	■特徴　マール峠のキャラバンから贈られたハンマー。形はウェイブハンマーと同じだが攻撃力が2高い。					
	ルーンハンマー	25	—	ショックボム	**せんしのぶき** てつ×1　こんごうせき×1	300
	■特徴　鉄と金剛石を加工して作られたハンマー。					
	ミスリルハンマー	30	—	ショックボム	**たつじんのぶき** ミスリル×1　こんごうせき×1	700
	■特徴　ミスリルと金剛石を加工して作られたハンマー。					
	プリズムハンマー	31	—	ショックボム	**しょうりのぶき** てつ×2　オーガのキバ×1	500
	■特徴　鋭いオーガの牙を鉄で加工した七色に輝くハンマー。					
	ゴブリンハンマー	31	—	パワーボム	**ゆうきのぶき** どう×3　ケルベロスのキバ×1	500
	■特徴　ケルベロスの牙と銅を加工して作られたハンマー。					
	オヤジのハンマー	32	—	ウェイブボム	—	—
	■特徴　かじ屋の主人が作ったハンマー。ウェイブハンマーと同じ形だが、攻撃力は約1.5倍。					
	ソニックハンマー	32	—	ウェイブボム	**ちからのぶき** てつ×2　ざっくりカマ×1	500
	■特徴　ソニック(音速)の名を冠するハンマー。					
	アルテマハンマー	35	のけぞり効果	ウェイブボム	**きゅうきょくぶき** オリハルコン×1　アルテマイト×1	50000
	■特徴　究極の硬度を誇る鉱物で作られたハンマー。一撃で敵を吹き飛ばせる。					
	マジカルハンマー	35	—	マジカルボム	**でんせつのぶき** オリハルコン×1　こんごうせき×1　いにしえのひやく×1	2500
	■特徴　奇妙な顔を象ったハンマー。攻撃力を蓄積できるユーク最強の武器。					

[防具・アクセサリー] 冒険中の危険から身を守る装備品

敵からの攻撃を軽減する防具類は計5系統。種族共通の鎧に、各種族専用の防具、そして特殊な効果を秘めたアクセサリーがある。

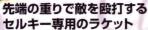
鎧

装備可能キャラクター

冒険者の体全体をガードする全種属共通の全身鎧

　鎧はほかの防具と違って、1つを除いて全種族共通となっている。全身を覆うようにガードするので、同じ量の素材を使う種族専用防具よりも、若干防御力が高くなっているのが特徴だ。

名前	防御力	特殊効果	レシピ・合成素材	制作費
たびだちのふく	10	—	—	—
■特徴　旅人が身につける厚手の服。種族共通の初期装備。				
ブロンズアーマー	13	—	どうのよろい どう×1	100
■特徴　駆け出しの冒険者が身にまとう、加工しやすく安価な青銅で作られた鎧。				
アイアンアーマー	17	—	てつのよろい てつ×1	200
■特徴　熱して叩き上げた鉄を、何層にも重ねて作られた旅慣れた冒険者の鎧。				
ミスリルアーマー	22	—	ミスリルのよろい ミスリル×1	500
■特徴　魔法金属のミスリルを加工して作られた軽くて丈夫な鎧。				
フレイムメイル	24	炎耐性+1	ほのおのよろい てつ×3　マグマいわ×2	500
■特徴　熱に強い鉱物と鉄を、交互に重ね合わせて作られた鎧。炎耐性を持つ。				
アイスメイル	24	氷耐性+1	れいきのよろい てつ×3　ひんやりゼリー×2	500
■特徴　冷気に強い特殊なゼリーと鉄を、交互に重ね合わせて作られた鎧。氷耐性を持つ。				
サンダーメイル	24	雷耐性+1	でんきのよろい てつ×3　かみなりだま×2	500
■特徴　耐電性質を持つ鉱物と鉄を、交互に重ね合わせて作られた鎧。雷耐性を持つ。				
タイムメイル	23	スロウ耐性+1	ときのよろい ミスリル×1　ワームアンテナ×1	500
■特徴　時の流れを遅くするスロウに耐性を持つ鎧。				
エターナルメイル	23	ストップ耐性+1	とわのよろい ミスリル×1　ガマのあぶら×1	500
■特徴　時の流れを止めるストップに耐性を持つ鎧。				
ブレスメイル	23	毒耐性+1	きよめのよろい ミスリル×1　せいすい×1	500
■特徴　魔法金属のミスリルを聖水で鍛えた、毒耐性を持つ祝福された鎧。				
セイントメイル	23	呪い耐性+1	せいなるよろい ミスリル×1　エンジェルダスト×1	500
■特徴　魔法金属のミスリルに天使の塵を混ぜて加工した聖なる鎧。呪いに対する耐性を得られる。				
ダイヤアーマー	27	—	ダイヤのよろい　ダイヤのもと×1 オリハルコン×1　がちがちこうら×1	2500
■特徴　ダイヤモンドと甲羅を組み合わせて作られた、非常に防御力の高い鎧。				
ガイアアーマー	30	—	だいちのよろい　ロードガウン×1 オリハルコン×2　おうのうろこ×1	5000
■特徴　クラヴァットだけが身につけることのできる、大地の加護を受けた究極の鎧。				

ラケット

先端の重りで敵を殴打するセルキー専用のラケット

セルキーが扱うラケットは全部で13種類存在し、5つの形状に分類される。ラケットの先端部分に取り付けられた重りを利用して、セルキー特有の素早さを損なわずに、攻撃を繰り出す。

形状	名前	攻撃力	特殊効果	必殺技	レシピ・合成素材	制作費
	オーラシュート	15	―	オーラショット	―	―
	■特徴　セルキー用に調整された軽めのラケット。セルキーの初期装備。					
	ひぞうのラケット	18	―	オーラショット	―	―
	■特徴　実家がかじ屋で母親との相性が高いと、手紙に添付されて送られてくる秘蔵のラケット。					
	ハードスマッシュ	20	―	ハードラッシュ	みならいのぶき てつ×1	100
	■特徴　鉄で作られた重量感のあるラケット。					
	マールのラケット	22	―	ハードラッシュ	―	―
	■特徴　マール峠のキャラバンから贈られたラケット。形はハードスマッシュと同じだが、攻撃力が2高い。					
	ダブルシュート	25	―	ダブルショット	せんしのぶき てつ×1　こんごうせき×1	300
	■特徴　鉄と金剛石を加工して作られたラケット。					
	バタフライヘッド	30	―	ラケットキック	たつじんのぶき ミスリル×1　こんごうせき×1	700
	■特徴　ミスリルと金剛石を加工して作られたラケット。重り部分が蝶の形をしている。					
	プリズムシュート	31	―	ダブルショット	しょうりのぶき てつ×2　オーガのキバ×1	500
	■特徴　鉄をベースにオーガの牙で飾り付けをしたラケット。					
	エレメントパドル	31	―	オーラショット	ゆうきのぶき どう×3　ケルベロスのキバ×1	500
	■特徴　ケルベロスの牙を大量の銅で加工したラケット。					
	オヤジのラケット	32	―	ハードラッシュ	―	―
	■特徴　かじ屋の主人が作ったラケット。ハードスマッシュと同じ形だが、約1.5倍の攻撃力を誇る。					
	ハードビート	32	―	ハードラッシュ	ちからのぶき てつ×2　ざっくりカマ×1	500
	■特徴　ざっくりカマを鉄で加工して作られたラケット。					
	クイーンヒール	33	―	ラケットキック	でんせつのぶき　こんごうせき×1 オリハルコン×1　いにしえのひやく×1	2500
	■特徴　蝶の羽根を思わせる飾りの付いたラケット。					
	アルテマラケット	35	のけぞり効果	ハードラッシュ	きゅうきょくぶき オリハルコン×1　アルテマイト×1	50000
	■特徴　究極の鉱物を掛け合わせて作られたラケット。一撃で敵を吹き飛ばせる。					
	グランドスラム	35	―	メテオシュート	つきのぶき　かぜのけっしょう×1 オリハルコン×1　さばくのきば×1	5000
	■特徴　月と太陽を象った究極のラケット。星の力を宿したセルキー最強の武器。					

盾

正面からの攻撃を受け止める強固にして鉄壁の盾

クラヴァット専用の防具は、体の正面で敵の攻撃を受け止める盾。種族専用防具の中ではもっとも高い防御力を誇り、まさにパーティの「盾」として仲間を守るのにうってつけだ。

形状	名前	防御力	特殊効果	レシピ・合成素材	制作費
	おてせいのたて	7	—	—	—
	■特徴 旅立ちの日に向けて母親が作ってくれた盾。クラヴァットの初期装備。				
	アイアンシールド	10	—	てつのたて てつ×1	150
	■特徴 鉄を板状に引き延ばし、幾層にも重ねて作り上げた盾。				
	ミスリルシールド	15	—	ミスリルのたて ミスリル×1	400
	■特徴 魔法金属のミスリルを加工して作られた軽くて丈夫な盾。				
	フレイムシールド	17	炎耐性+1	ほのおのたて てつ×2 マグマいわ×1	400
	■特徴 炎に強い鉱物と鉄を重ね合わせて作られた盾。炎に対する耐性を得られる。				
	アイスシールド	17	氷耐性+1	れいきのたて てつ×2 ひんやりゼリー×1	400
	■特徴 冷気に強い特殊なゼリーと鉄を重ね合わせて加工した盾。氷耐性を得られる。				
	サンダーシールド	17	雷耐性+1	でんきのたて てつ×2 かみなりだま×1	400
	■特徴 耐電性質を持つ鉱物と鉄を重ね合わせて作られた盾。雷に対する耐性を得られる。				
	セイントシールド	18	呪い耐性+1	せいなるたて ミスリル×1 エンジェルダスト×1	400
	■特徴 魔法金属のミスリルに天使の塵を混ぜて作られた盾。呪いに対する耐性を得られる。				
	ルーンシールド	18	魔法射程+20	まほうのたて どう×1 クァールのひげ×2	400
	■特徴 身につける者に魔法の加護を授ける不思議な盾。魔法の射程が広くなる。				
	ダイヤシールド	22	—	ダイヤのたて オリハルコン×1 ダイヤのもと×1	2000
	■特徴 ダイヤモンドとオリハルコンを組み合わせた合金で作られた強固な盾。				
	チョコボシールド	25	—	でんせつのとり オリハルコン×2 きいろいはね×1	3000
	■特徴 伝説の黄色い鳥を模した究極の盾。				

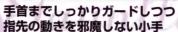
Item Master アイテム活用のススメ

耐性アップで属性攻撃を防ぐ

火炎や氷結を防ぐ耐性効果のついた防具やアクセサリー。装備すれば属性攻撃を受けても状態変化に陥らずにすむが、ダメージは普通に受けてしまう。ただし、リザードマンキングのファイアボルトやアイスボルトなど、盾防御できる属性攻撃はノーダメージで防ぐことが可能だ。その際、耐性アップ効果の付いた防具は盾以外でもOK。また、盾で防ぐことができない攻撃は、状態変化は防げるもののダメージは受けてしまう。

こて

装備可能キャラクター

手首までしっかりガードしつつ指先の動きを邪魔しない小手

リルティ専用の防具は、手首までガードする9種類の小手。中でも動きを止められてしまう「石化」耐性の小手は、いかにも攻撃の要であるアクティブなリルティにふさわしい装備だ。

名前	防御力	特殊効果	レシピ・合成素材	制作費
はじめてのこて	5	—	—	—
■特徴　激しい戦闘で指を痛めないように、厚手の生地で作られた小手。リルティの初期装備。				
ブロンズウォール	8	—	**どうのこて** どう×1	80
■特徴　加工しやすい青銅で作られた手首までしっかりガードしている小手。				
アイアンウォール	12	—	**てつのこて** てつ×1	150
■特徴　何度も焼き入れして強度を高めた鉄で作られた小手。				
ミスリルウォール	15	—	**ミスリルのこて** ミスリル×1	400
■特徴　魔法金属のミスリルを加工して作られた、非常に軽くて丈夫な小手。				
フレイムガード	17	炎耐性+1	**ほのおのこて** てつ×2　マグマいわ×1	400
■特徴　炎に強い鉱物と鉄を重ね合わせて作られた小手。炎に対する耐性を得られる。				
アイスガード	17	氷耐性+1	**れいきのこて** てつ×2　ひんやりゼリー×1	400
■特徴　冷気に強い特殊なゼリーと鉄を重ね合わせて加工した小手。氷耐性を得られる。				
サンダーガード	17	雷耐性+1	**でんきのこて** てつ×2　かみなりだま×1	400
■特徴　耐電性質を持つ鉱物と鉄を重ね合わせて作られた小手。雷に対する耐性を得られる。				
ゴールドガード	18	石化耐性+1	**きんのこて**　きん×1 ミスリル×1　コカうろこ×1	400
■特徴　金とミスリルで加工した小手。石化耐性が得られる。				
ダイヤプロテクト	22	—	**ダイヤのこて** オリハルコン×1　ダイヤのもと×1	2000
■特徴　決して錆びないオリハルコンをダイヤモンドで補強した小手。				

かぶと

装備可能キャラクター

魔法を詠唱する頭部を覆うユークの専用防具

ユーク専用の防具は頭部を覆う全10種類の兜。魔法詠唱の時間を妨げる「スロウ」と「ストップ」に耐性をもつ防具が用意されており、魔法使いとしての能力をさらに高めることができそうだ。

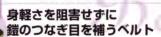
名前	防御力	特殊効果	レシピ・合成素材	制作費
ノーマルメット	5	—	—	—
■特徴　ユークが日常的にかぶっている非戦闘用の兜。ユークの初期装備。				
ブロンズメット	8	—	**どうのかぶと** どう×1	80
■特徴　頭部にフィットするように、特注の鋳型を使って作成された青銅の兜。				

名前	防御力	特殊効果	レシピ・合成素材	制作費
アイアンメット	12	—	てつのかぶと てつ×1	150
■特徴　非常に丈夫でお手軽な価格の鉄製の兜。				
ミスリルバイザー	15	—	ミスリルのかぶと ミスリル×1	400
■特徴　ひさし部分を魔法金属のミスリルで加工した軽くて丈夫な兜。				
フレイムヘルム	17	炎耐性+1	ほのおのかぶと てつ×2　マグマいわ×1	400
■特徴　炎に強い鉱物と鉄を重ね合わせて作られた兜。炎に対する耐性を得られる。				
アイスヘルム	17	氷耐性+1	れいきのかぶと てつ×2　ひんやりゼリー×1	400
■特徴　冷気に強い特殊なゼリーと鉄を重ね合わせて加工した兜。氷耐性を得られる。				
サンダーヘルム	17	雷耐性+1	でんきのかぶと てつ×2　かみなりだま×1	400
■特徴　耐電性質を持つ鉱物と鉄を重ね合わせて作られた兜。雷に対する耐性を得られる。				
タイムヘルム	18	スロウ耐性+1	ときのかぶと ミスリル×1　ワームアンテナ×1	400
■特徴　時の流れを遅くするスロウに耐性を持つ兜。				
エターナルヘルム	18	ストップ耐性+1	とわのかぶと ミスリル×1　ガマのあぶら×1	400
■特徴　時の流れを止めるストップに耐性を持つ兜。				
ダイヤバイザー	22	—	ダイヤのかぶと オリハルコン×1　ダイヤのもと×1	2000
■特徴　決して錆びないオリハルコンをダイヤモンドで補強した兜。				

ベルト

Belt

装備可能キャラクター

身軽さを阻害せずに鎧のつなぎ目を補うベルト

セルキー専用防具は鎧のつなぎ目を補う全10種類のベルト。敵から離れて攻撃できるように、必殺技の射程が伸びる特殊効果を持つ防具があることも、天性の素早さを持つセルキーならではだ。

名前	防御力	特殊効果	レシピ・合成素材	制作費
おふるのベルト	5	—	—	—
■特徴　キャラバンに加入するセルキーへ代々受け継がれているベルト。セルキーの初期装備。				
ブロンズベルト	8	—	どうのベルト どう×1	80
■特徴　青銅を叩いて延ばし、板状にしてつなぎ合わせたベルト。				
アイアンベルト	12	—	てつのベルト てつ×1	150
■特徴　高温で鍛えた鉄を加工して作られた頑丈なベルト。				
ミスリルベルト	15	—	ミスリルのベルト ミスリル×1	400
■特徴　魔法金属のミスリルを加工して作られた、非常に軽くて丈夫なベルト。				
フレイムバックル	17	炎耐性+1	ほのおのベルト てつ×2　マグマいわ×1	400
■特徴　炎に強い鉱物と鉄を重ね合わせて作られたベルト。炎に対する耐性を得られる。				
アイスバックル	17	氷耐性+1	れいきのベルト てつ×2　ひんやりゼリー×1	400
■特徴　冷気に強い特殊なゼリーと鉄を重ね合わせて加工したベルト。氷耐性を得られる。				
サンダーバックル	17	雷耐性+1	でんきのベルト てつ×2　かみなりだま×1	400
■特徴　耐電性質を持つ鉱物と鉄を重ね合わせて作られたベルト。雷に対する耐性を得られる。				

名前	防御力	特殊効果	レシピ・合成素材	制作費
ブレスバックル	18	毒耐性+1	きよめのベルト ミスリル×1　せいすい×1	400
■特徴　ミスリルを聖水で清めてから加工されたベルト。毒に対する耐性を得られる。				
ウィングベルト	18	必殺技射程+20	かぜのベルト ミスリル×1　グリフォンのはね×2	400
■特徴　グリフォンの羽根を飾り付けたミスリルのベルト。必殺技の射程が伸びる。				
ダイヤベルト	22	—	ダイヤのベルト オリハルコン×1　ダイヤのもと×1	2000
■特徴　決して錆びないオリハルコンをダイヤモンドで補強したベルト。				

アクセサリー

多彩な効果をもたらす冒険者たちの装飾品

何らかの耐性を得られたり能力を強化したりと、実に多彩な恩恵を授けてくれるアクセサリー。その数は全部で32種類と豊富だ。状況に応じて使い分ければ、冒険の効率もぐっとアップするだろう。

名前	特殊効果	レシピ・合成素材	装備可能種族	制作費
ほのおのバッジ	炎耐性+1	ほのおのさいく てつのかけら×2　マグマいわ×1	全種族	300
■特徴　熱に強い鉱物を鉄の欠片で加工したバッジ。炎に対する耐性を得られる。				
こおりのバッジ	氷耐性+1	れいきのさいく てつのかけら×2　ひんやりゼリー×1	全種族	300
■特徴　冷気に強いゼリーを鉄の欠片で包み込んだバッジ。氷に対する耐性を得られる。				
かみなりのバッジ	雷耐性+1	でんきのさいく てつのかけら×2　かみなりだま×1	全種族	300
■特徴　耐電性質を持つ鉱物を鉄の欠片で加工したバッジ。雷に対する耐性を得られる。				
せいかくなとけい	スロウ耐性+1	とけいざいく　ワームアンテナ×1 どうのかけら×3　はぐるま×1	全種族	300
■特徴　ワームアンテナと歯車を組み合わせて銅で加工した時計。スロウ耐性を得られる。				
とまらないとけい	ストップ耐性+1	しんとけいざいく　ガマのあぶら×1 どうのかけら×3　はぐるま×1	全種族	300
■特徴　ガマの油で歯車の滑りを良くした時計。ストップに対する耐性を得られる。				
ブルーミサンガ	毒耐性+1	あおいあみひも はりいっぽん×1　ブルーシルク×1	全種族	300
■特徴　青く染め上げたシルクで編んだ腕輪。毒に対する耐性を得られる。				
ホワイトミサンガ	呪い耐性+1	しろいあみひも はりいっぽん×1　ホワイトシルク×1	全種族	300
■特徴　純白のシルクで編み上げた腕輪。呪いに対する耐性を得られる。				
きんのネックレス	石化耐性+1	きんざいく きん×2　コカうろこ×1	全種族	300
■特徴　コカトリスの鱗を延ばした金で加工したネックレス。石化に対する耐性を得られる。				
ちえのおまもり	詠唱時間−10	ちえのしょ はりいっぽん×1　クァールのひげ×1	ユーク専用	400
■特徴　クァールの髭で編み上げたお守り。魔法の詠唱時間が約0.33秒短縮される。				
ちえのごふ	詠唱時間−15	ちえのひでん はりいっぽん×1　キマイラのツノ×1	クラヴァット専用	1200
■特徴　キマイラの角を加工して作り上げた呪術的な護符。魔法詠唱時間が約0.5秒短縮される。				
おはなのうでわ	詠唱時間−5	おんなのこグッズ　ルビー×1 ぎん×2　おしばな×1	女性キャラクター専用	400
■特徴　銀とルビーで細工した花の腕輪。魔法の詠唱時間が約0.16秒短縮される。				
はやさのおまもり	チャージ時間−5	はやさのしょ はりいっぽん×1　ギガースのツメ×1	セルキー専用	400
■特徴　身につけることで必殺技のチャージ時間が約0.16秒短縮される不思議なお守り。				

名前	特殊効果	レシピ・合成素材	装備可能種族	制作費
はやさのごふ	チャージ時間−10	はやさのひでん はりいっぽん×1 ズーのくちばし×1	セルキー専用	1200
■特徴	身につけることで必殺技のチャージ時間が約0.33秒短縮される不思議な護符。			
シーフエンブレム	チャージ時間−15	とうぞくのごくい かぜのけっしょう×1 オークベルト×1 グリーンスフィア×1	セルキー専用	5000
■特徴	身につけることで必殺技のチャージ時間が約0.5秒短縮される不思議な紋章。			
きあいはちまき	チャージ時間−5	きあいグッズ ブルーシルク×1 プチクリスタル×1 かいふくやく×1	男性キャラクター専用	400
■特徴	身につけることで必殺技のチャージ時間が約0.16秒短縮される不思議なはちまき。			
デーモンピアス	魔法効果時間+30	あくまグッズ ぎん×1 あくまのつめ×1	ユーク専用	400
■特徴	身につけることで、敵に与える状態変化の時間が約1秒長くなる不思議な耳飾り。			
サタンピアス	魔法効果時間+60	まおうグッズ ぎん×1 さたんのつめ×1	クラヴァット専用	1200
■特徴	身につけることで、敵に与える状態変化の時間が約2秒長くなる不思議な耳飾り。			
ピクシーピアス	被魔法効果時間−30	ようせいグッズ ぎん×1 ようせいのなみだ×1	リルティ専用	400
■特徴	身につけることで、状態変化の時間が約1秒短くなる不思議な耳飾り。			
エンジェルピアス	被魔法効果時間−60	てんしグッズ ぎん×1 てんしのなみだ×1	セルキー専用	1200
■特徴	身につけることで、状態変化の時間が約2秒短くなる不思議な耳飾り。			
クリスタルリング	瘴気耐性+30	ひかりのリング プチクリスタル×1 ぎん×1	全種族	1000
■特徴	小さなクリスタルを散りばめた指輪。瘴気で受けるダメージ間隔が約1秒長くなる。			
ぐるぐるめがね	魔法射程+20	メガネぎじゅつ ガラスだま×2 ぎん×1	ユーク専用	400
■特徴	銀のフレームで作られたメガネ。身につけると魔法の射程距離が1.4倍になる。			
ぐるぐるスコープ	魔法射程+20	ブランドメガネ きん×1 ガラスだま×2 キマイラのツノ×1	クラヴァット専用	1200
■特徴	遠くまでよく見えるスコープ。身につけると魔法の射程距離が1.4倍になる。			
いやしのはちまき	HP自動回復	いやしグッズ ホワイトシルク×1 プチクリスタル×1 かいふくやく×1	男性キャラクター専用	2500
■特徴	身につけると、約2.5秒ごとにハート1/2ずつ回復していく癒しの鉢巻き。			
ひすいのうでわ	HP自動回復	おしゃれグッズ ひすい×1 ぎん×2 おしばな×1	女性キャラクター専用	2500
■特徴	身につけると、約2.5秒ごとにハート1/2ずつ回復していく癒しの腕輪。			
パワーゴーグル	必殺技射程+20	ゴーグルぎじゅつ ガラスだま×2 どう×1	リルティ専用	400
■特徴	遠くまでよく見えるゴーグル。必殺技の有効射程距離が1.4倍になる。			
イーグルゴーグル	必殺技射程+20	ブランドゴーグル てつ×1 ガラスだま×2 グリフォンのはね×1	セルキー専用	1200
■特徴	遠くまでよく見えるゴーグル。必殺技の有効射程距離が1.4倍になる。			
ライオンハート	必殺技威力+1	ししのたましい ルビー×1 ケルベロスのキバ×1	リルティ専用	800
■特徴	獅子の魂を封じ込めた装飾品。必殺技で与えるダメージが1増える。			
ドラゴンハート	必殺技威力+3	りゅうのたましい ドラゴンのきば×1 ルビー×2 オークベルト×1	リルティ専用	2000
■特徴	竜の魂を封じ込めた装飾品。必殺技で与えるダメージが2増える。			
ウィザードソウル	魔法威力+1	まどうしょ ひすい×1 クァールのひげ×1	ユーク専用	800
■特徴	魔道士の魂を宿した装飾品。魔法で与えるダメージが1増える。			
ビショップソウル	魔法威力+3	だいまどうしょ ひすい×2 のろいのつえ×1	ユーク専用	2000
■特徴	司祭の魂を宿した装飾品。魔法で与えるダメージが3増える。			
エレメントソウル	魔法威力+5	きんじゅのしょ まのほうし×1 まかいのオーブ×1 モルボルのたね×1	ユーク専用	5000
■特徴	精霊の力を宿した装飾品。魔法で与えるダメージが5増える。			
フォースリング	物理耐性+1	てっぺきのゆびわ オリハルコン×1 ダークスフィア×1	全種族	50000
■特徴	目に見えない障壁で身を守る指輪。敵の攻撃で吹き飛ばされにくくなる。			

[素材] 合成で必要となる豊富な種類の素材

新たな武器や防具を合成するために欠かせない素材。中には入手困難なものもあり、集めるだけでも一苦労しそうだ。

名前	買値	売値	おもな入手場所	合成できるアイテム
どう	300	75	ティパの村(商人Lv0~3) ルダの村	ゆうきのぶき系　ルーンシールド ブロンズ系防具
■特徴　鉱石を製錬して加工しやすくした銅の塊。				
てつ	500	125	ティパの村(商人Lv0~3) ルダの村	みならいのぶき系　ちからのぶき系　アイアン系防具 せんしのぶき系　しょうりのぶき系　イーグルゴーグル
■特徴　鉱石を製錬して加工しやすくした鉄の塊。				
ミスリル	5000	1250	ティパの村(商人Lv0~3) ルダの村	たつじんのぶき系　耐性系防具 ミスリル系防具　ウィングベルト
■特徴　鉱石を製錬して加工しやすくしたミスリルの塊。				
オリハルコン	—	5000	コナル・クルハ湿原(3周目以降) ライナリー砂漠(3周目以降)	でんせつのぶき系　ダイヤ系防具　チョコボシールド 種族専用武器　ガイアアーマー　きゅうきょくぶき系
■特徴　金と銀の天然合金を加工しやすく製錬したオリハルコンの塊。				
どうのかけら	100	25	ティパの村(商人Lv1~3) 行商人	せいかくなとけい とまらないとけい
■特徴　小さな欠片を詰め込んだ銅の袋。成分的には銅と変わらない。				
てつのかけら	100	25	ティパの村(商人Lv1~3) ルダの村	ほのおのさいく　でんきのさいく れいきのさいく
■特徴　小さな欠片の鉄を詰め込んだ袋。成分的には鉄と変わらない。				
ガラスだま	100	25	ルダの村 キノコの森	ぐるぐるメガネ　パワーゴーグル ぐるぐるスコープ　イーグルゴーグル
■特徴　透明感溢れ、美しい輝きを放つ球体のガラス。				
ルビー	200	50	ルダの村 キノコの森(2周目以降)	おはなのうでわ　ドラゴンハート ライオンハート
■特徴　コランダムとも呼ばれる深紅の宝石。				
ひすい	200	50	ルダの村 キノコの森(2周目以降)	おしゃれグッズ　ビショップソウル ウィザードソウル
■特徴　ジェダイトとも呼ばれる深い緑色をした宝石。				
こんごうせき	250	62	ティパの村(商人Lv0~3) ルダの村	せんしのぶき系　たつじんのぶき系 でんせつのぶき系
■特徴　ダイヤモンドのように固い岩の塊。				
ぎん	500	125	ティパの村(商人Lv1~3) キノコの森(2周目以降)	クリスタルリング　ひすいのうでわ　デーモンピアス　エンジェルピアス おはなのうでわ　ぐるぐるメガネ　サタンピアス　ピクシーピアス
■特徴　白色に輝く希少性の高い金属。火に溶けやすく加工しやすい。				
きん	500	125	ティパの村(商人Lv1~3) キノコの森(2周目以降)	ゴールドガード　きんのネックレス ぐるぐるスコープ
■特徴　黄金色に輝く希少性の高い金属。火に溶けやすく加工しやすい。				
ダイヤのもと	—	750	キノコの森(2周目以降) カトゥリゲス鉱山(2周目以降)	ダイヤ系防具
■特徴　研磨する前のダイヤモンドの原石。				
プチクリスタル	—	250	キノコの森 カトゥリゲス鉱山(2周目以降)	クリスタルリング　いやしのはちまき きあいはちまき
■特徴　クリスタルと同じ輝きを放つ水晶。				
マグマいわ	1000	250	ティパの村(商人Lv2~3) ルダの村	フレイム系防具 ほのおのバッジ
■特徴　マグマのように真っ赤な熱に強い岩石。				
ひんやりゼリー	1000	250	ティパの村(商人Lv2~3) ルダの村	アイス系防具 れいきのバッジ
■特徴　極寒の冷気に晒されても固まらない不思議なゼリー。				
かみなりだま	1000	250	ティパの村(商人Lv2~3) ルダの村	サンダー系防具 かみなりのバッジ
■特徴　耐電性質をもつ玉。				
せいすい	1000	250	ルダの村 ジャック・モキートの館	ブレスメイル ブレスバックル
■特徴　魔を払い邪を退ける効果をもった聖なる液体。				
エンジェルダスト	1000	250	ルダの村 デーモンズ・コート	セイントメイル セイントシールド
■特徴　天使の体に降りかかった塵を集めた聖なる灰。				

※マグマいわ・ひんやりゼリー・かみなりだま・せいすい・エンジェルダスト・ブルーシルク・ようせいのなみだは、ティダの村悲恋イベント(P.255)終了後、ルダの村で購入可能

名前	買値	売値	おもな入手場所	合成できるアイテム
きいろいはね	—	1000	ジャック・モキートの館 (3周目以降)	チョコボシールド
■特徴　伝説の鳥「チョコボ」の黄色い羽根。				
ブルーシルク	1000	250	ルダの村 ティダの村(2周目以降)	ブルーミサンガ きあいはちまき
■特徴　ゴーストの顔を覆う青く染め上げた絹。				
ホワイトシルク	—	750	レベナ・テ・ラ(3周目以降)	ホワイトミサンガ いやしのはちまき
■特徴　ゴーストの顔を覆う純白の絹。				
あくまのつめ	1000	250	ルダの村 レベナ・テ・ラ	デーモンピアス
■特徴　悪魔の力を宿した爪。魔力が濃縮されている。				
さたんのつめ	—	750	レベナ・テ・ラ(3周目以降)	サタンピアス
■特徴　魔王の力を宿した爪。魔力が濃縮されている。				
ようせいのなみだ	1000	250	ルダの村 キノコの森	ピクシーピアス
■特徴　妖精が流した涙の雫。				
てんしのなみだ	—	250	キランダ火山(3周目以降)	エンジェルピアス
■特徴　天使が流した涙の雫。				
ふるびたけん	—	7500	リバーベル街道 (3周目ボスのドロップアイテム)	ラグナロク
■特徴　ジャイアントクラブのハサミに突き刺さっていたボロボロの剣。				
のろいのつえ	—	7500	ゴブリンの壁 (3周目ボスのドロップアイテム)	ラグナロク ビショップソウル
■特徴　ゴブリンシャーマンが使っていた古びた杖。				
オークベルト	—	7500	カトゥリゲス鉱山 (3周目ボスのドロップアイテム)	シーフエンブレム ドラゴンハート
■特徴　オークキングが身につけている巨大なベルト。				
おうのうろこ	—	7500	デーモンズ・コート (3周目ボスのドロップアイテム)	ガイアアーマー
■特徴　リザードマンキングの強靭でしなやかな鱗。				
グリーンスフィア	—	7500	ティダの村 (3周目ボスのドロップアイテム)	シーフエンブレム
■特徴　ヴェオ・ル水門を守るゴーレムの核となっている緑色の宝玉。				
ドラゴンのきば	—	7500	コナル・クルハ湿原 (3周目ボスのドロップアイテム)	ドラグーンスピア　ドラゴンハート ロンギヌス
■特徴　これまで数多くの冒険者を仕留めてきたドラゴンゾンビの牙。				
モルボルのたね	—	7500	キノコの森 (3周目ボスのドロップアイテム)	エレメントソウル
■特徴　育てば巨大なモルボルになる不気味なタネ。				
さばくのきば	—	7500	ライナリー砂漠 (3周目ボスのドロップアイテム)	グランドスラム
■特徴　アントリオから取れる鋭い犬歯。				
かぜのけっしょう	—	7500	セレパティオン洞窟 (3周目ボスのドロップアイテム)	グランドスラム シーフエンブレム
■特徴　セレパティオン洞窟内を巡る風がケイブウォームの体内で結晶化した宝石。				
まかいのオーブ	—	7500	キノコの森 (3周目ボスのドロップアイテム)	エレメントソウル
■特徴　リッチが魔力を行使する際に使用していた宝玉。				
レッドアイ	—	7500	キランダ火山 (3周目ボスのドロップアイテム)	ロンギヌス
■特徴　敵を射竦める鉄巨人の赤い瞳。				
まのほうし	—	7500	ティダの村 (3周目ボスのドロップアイテム)	エレメントソウル
■特徴　アームストロングがまき散らす毒素の強いカビの胞子。				
ロードガウン	—	7500	ジャック・モキートの館 (3周目ボスのドロップアイテム)	ガイアアーマー
■特徴　ジャック・モキートが身に纏う君主の外衣。				
グリフォンのはね	—	500	リバーベル街道(2周目以降) ヴェオ・ル水門	ウィングベルト イーグルゴーグル
■特徴　大空を舞うグリフォンの羽根。				
ケルベロスのきば	—	750	レベナ・テ・ラ	ゆうきのぶき系 ライオンハート
■特徴　地獄の番犬ケルベロスの鋭い犬歯。				

※ティパの村の商人LvについてはP.044を参照のこと

名前	買値	売値	おもな入手場所	合成できるアイテム
はりいっぽん	—	625	ライナリー砂漠	ブルーミサンガ ちえのごふ はやさのごふ ホワイトミサンガ ちえのおまもり はやさのおまもり
■特徴 サボテンダー1匹から1本しか取れない鋭い針。				
がちがちこうら	—	500	セレパティオン洞窟 キランダ火山	ダイヤアーマー
■特徴 ブレイザビートルの岩のように強靭な甲殻。				
ワームアンテナ	—	500	ティダの村	タイムメイル せいかくなとけい タイムヘルム
■特徴 巨大なワームの鋭い触覚。				
ガマのあぶら	—	500	ヴェオ・ル水門(2周目以降) コナル・クルハ湿原	エターナルメイル とまらないとけい エターナルヘルム
■特徴 ヘビに睨まれたガマガエルから抽出した貴重な油。				
ざっくりカマ	—	1000	ティダの村(3周目以降) コナル・クルハ湿原	ちからのぶき系
■特徴 どんなものでも容易く切り裂く死に神の鎌。				
オーガのキバ	—	625	カトゥリゲス鉱山(3周目) キランダ火山	しょうりのぶき系
■特徴 岩をもかみ砕くオーガの鋭い牙。				
キマイラのツノ	—	625	ライナリー砂漠	ドラグーンスピア ぐるぐるスコープ ちえのごふ
■特徴 帯電性質がある鋭いキマイラの角。				
クァールのひげ	—	500	ジャック・モキートの館 デーモンズ・コート	ルーンシールド ウィザードソウル ちえのおまもり
■特徴 長くしなやかなクァールの髭。				
ズーのくちばし	—	750	ライナリー砂漠	はやさのごふ
■特徴 大空の支配者と異名を取るズーの巨大なくちばし。				
コカうろこ	—	500	カトゥリゲス鉱山(2周目以降) セレパティオン洞窟	ゴールドガード きんのネックレス
■特徴 触れたものを石にするコカトリスの頑丈な鱗。				
いにしえのひやく	—	5000	コナル・クルハ湿原(3周目以降) キランダ火山(3周目以降)	でんせつのぶき系
■特徴 古より伝わる特殊な儀式で作られた聖水。				
ギガースのツメ	—	625	セレパティオン洞窟	はやさのおまもり
■特徴 多くの冒険者たちを仕留めてきたギガースの鋭い爪。				
はぐるま	—	250	ティダの村(2周目以降) レベナ・テ・ラ	せいかくなとけい とまらないとけい
■特徴 骨のような材質でできている歯車。				
おしばな	—	250	コナル・クルハ湿原	ひすいのうでわ おはなのうでわ
■特徴 一輪の花を板で挟んで作った小さな押し花。				
かいふくやく	—	250	コナル・クルハ湿原	きあいはちまき いやしのはちまき
■特徴 どんな病気やケガもたちどころに治すと噂された幻の薬品。単品では効果がない。				
アルテマイト	50000	12500	ティパの村(商人Lv3)	きゅうきょくぶき系
■特徴 その存在さえ定かではないとされている伝説の鉱物。				
ダークスフィア	50000	12500	ティパの村(商人Lv3)	フォースリング
■特徴 闇のように黒い謎の球体。				

←どう

←どうのかけら

[レシピ] アイテムの作り方が記された書物

新たな装備品を作り出すための、必要な材料が書かれているレシピ。ティパの村のかじ屋・さいほう屋は、生産レベルで作れるものが変わる(P.042)。

※ティパの村の錬金術師LvについてはP.043を参照のこと

分類	名前	売値	おもな入手場所	必要素材	作り出せるアイテム	制作費
武器	みならいのぶき	25	リバーベル街道(1～2周目) キノコの森(1～2周目)	てつ×1	アイアンソード　ウェイブハンマー パルチザン　ハードスマッシュ	100
	■合成してくれる村	ティパの村(かじ屋Lv0以上)／マール峠／アルフィタリア城				
	せんしのぶき	75	ティパの村(錬金術師Lv2) 行商人	てつ×1 こんごうせき×1	セーフブレイド　ルーンハンマー ソニックランス　ダブルシュート	300
	■合成してくれる村	ティパの村(かじ屋Lv0以上)／マール峠／アルフィタリア城				
	ゆうきのぶき	125	ルダの村 キノコの森(2周目以降)	どう×3 ケルベロスのキバ×1	フェザーセイバー　ゴブリンハンマー タイタンランス　エレメントパドル	500
	■合成してくれる村	マール峠／アルフィタリア城				
	ちからのぶき	125	ルダの村 キノコの森(3周目以降)	てつ×2 ざっくりカマ×1	バスタードソード　ソニックハンマー ハルバード　ハードビート	500
	■合成してくれる村	マール峠／アルフィタリア城				
	しょうりのぶき	125	ルダの村 キノコの森(3周目以降)	てつ×2 オーガのキバ×1	ディフェンダー　プリズムハンマー ハイウィンド　プリズムシュート	500
	■合成してくれる村	マール峠／アルフィタリア城				
	たつじんのぶき	125	ティパの村(錬金術師Lv8) ルダの村	ミスリル×1 こんごうせき×1	ルーンブレード　ミスリルハンマー ひりゅうのやり　バタフライヘッド	700
	■合成してくれる村	ティパの村(かじ屋Lv1以上)／マール峠／アルフィタリア城				
	でんせつのぶき	250	リバーベル街道 (2周目ボスのドロップアイテム)	オリハルコン×1　いにしえのひやく×1 こんごうせき×1	エクスカリバー　マジカルハンマー グングニル　クイーンヒール	2500
	■合成してくれる村	ティパの村(かじ屋Lv2以上)／マール峠				
	ゆうしゃのぶき	500	ライナリー砂漠 (2周目ボスのドロップアイテム)	オリハルコン×1　ドラゴンのキバ×1 キマイラのツノ×1	ドラグーンスピア	5000
	■合成してくれる村	マール峠				
	てんかいのぶき	1250	キランダ火山 (3周目ボスのドロップアイテム)	オリハルコン×2　レッドアイ×1 ドラゴンのキバ×1	ロンギヌス	8000
	■合成してくれる村	マール峠				
	やみのぶき	750	レベナ・テラ (3周目ボスのドロップアイテム)	オリハルコン×1　ふるびたけん×1 のろいのつえ×1	ラグナロク	5000
	■合成してくれる村	マール峠				
	つきのぶき	750	コナル・クルハ湿原 (3周目ボスのドロップアイテム)	オリハルコン×1　さばくのきば×1 かぜのけっしょう×1	グランドスラム	5000
	■合成してくれる村	マール峠				
	きゅうきょくぶき	12500	ティパの村 (錬金術師Lv12)	オリハルコン×1 アルテマイト×1	アルテマソード　アルテマハンマー アルテマランス　アルテマラケット	50000
	■合成してくれる村	ティパの村(Lv3以上)				
よろい	どうのよろい	20	キノコの森(1～2周目) カトゥリゲス鉱山(1～2周目)	どう×1	ブロンズアーマー	100
	■合成してくれる村	ティパの村(かじ屋Lv0以上)／マール峠／アルフィタリア城				
	てつのよろい	37	ティパの村 (錬金術師Lv1)	てつ×1	アイアンアーマー	200
	■合成してくれる村	ティパの村(かじ屋Lv1)／マール峠／アルフィタリア城				
	ミスリルのよろい	75	ティパの村(錬金術師Lv5) 行商人	ミスリル×1	ミスリルアーマー	500
	■合成してくれる村	マール峠／アルフィタリア城				
	ほのおのよろい	75	ルダの村 キランダ火山(2周目以降)	てつ×3 マグマいわ×2	フレイムメイル	500
	■合成してくれる村	アルフィタリア城				
	れいきのよろい	75	ルダの村 ヴェオ・ル水門(2周目)	てつ×3 ひんやりゼリー×2	アイスメイル	500
	■合成してくれる村	アルフィタリア城				
	でんきのよろい	75	ルダの村 カトゥリゲス鉱山(3周目以降)	てつ×3 かみなりだま×2	サンダーメイル	500
	■合成してくれる村	アルフィタリア城				
	ときのよろい	75	ティダの村(2周目以降)	ミスリル×1 ワームアンテナ×1	タイムメイル	500
	■合成してくれる村	アルフィタリア城				

※たつじんのぶき・ほのおのよろい・れいきのよろい・でんきのよろいは、ティダの村悲恋イベント(P.255)終了後、ルダの村で購入可能

分類	名前	売値	おもな入手場所	必要素材	作り出せるアイテム	制作費
よろい	**とわのよろい**	75	コナル・クルハ湿原 ライナリー砂漠(1～2周目)	ミスリル×1 ガマのあぶら×1	エターナルメイル	500
	■合成してくれる村	アルフィタリア城				
	きよめのよろい	75	コナル・クルハ湿原 ライナリー砂漠(2周目以降)	ミスリル×1 せいすい×1	ブレスメイル	500
	■合成してくれる村	アルフィタリア城				
	せいなるよろい	75	コナル・クルハ湿原 ライナリー砂漠(2周目以降)	ミスリル×1 エンジェルダスト×1	セイントメイル	500
	■合成してくれる村	アルフィタリア城				
	ダイヤのよろい	250	ティパの村(錬金術師Lv10) キランダ火山(3周目以降)	オリハルコン×1　がちがちこうら×1 ダイヤのもと×1	ダイヤメイル	2500
	■合成してくれる村	マール峠				
	だいちのよろい	500	セレパティオン洞窟 (3周目ボスのドロップアイテム)	オリハルコン×2　おうのうろこ×1 ロードガウン×1	ガイアアーマー	5000
	■合成してくれる村	マール峠				
盾	**てつのたて**	25	リバーベル街道(1周目) ゴブリンの壁(1周目)	てつ×1	アイアンシールド	150
	■合成してくれる村	ティパの村(かじ屋Lv0以上)／マール峠				
	ミスリルのたて	62	行商人 ルダの村	ミスリル×1	ミスリルシールド	400
	■合成してくれる村	ティパの村(かじ屋Lv1以上)／マール峠				
	ほのおのたて	62	キランダ火山	てつ×2 マグマいわ×1	フレイムシールド	400
	■合成してくれる村	アルフィタリア城				
	れいきのたて	62	ティダの村(2周目以降) ヴェオ・ル水門(2周目以降)	てつ×2 ひんやりゼリー×1	アイスシールド	400
	■合成してくれる村	アルフィタリア城				
	でんきのたて	62	セレパティオン洞窟 コナル・クルハ湿原	てつ×2 かみなりだま×1	サンダーシールド	400
	■合成してくれる村	アルフィタリア城				
	せいなるたて	62	レベナ・テ・ラ	ミスリル×1 エンジェルダスト×1	フレイムシールド	400
	■合成してくれる村	アルフィタリア城				
	ダイヤのたて	62	コナル・クルハ湿原(3周目以降)	オリハルコン×1 ダイヤのもと×1	ダイヤシールド	2000
	■合成してくれる村	ティパの村(かじ屋Lv2以上)／マール峠				
	まほうのたて	62	コナル・クルハ湿原(2周目以降)	どう×1 クァールのひげ×2	ルーンシールド	400
	■合成してくれる村	アルフィタリア城				
	でんせつのとり	450	ジャック・モキートの館 (3周目ボスのドロップアイテム)	オリハルコン×2 きいろいはね×1	チョコボシールド	3000
	■合成してくれる村	マール峠				
こて	**どうのこて**	15	リバーベル街道(1～2周目)	どう×1	ブロンズウォール	80
	■合成してくれる村	ティパの村(かじ屋Lv0以上)／マール峠				
	てつのこて	25	行商人 ゴブリンの壁(1～2周目)	てつ×1	アイアンウォール	150
	■合成してくれる村	ティパの村(かじ屋Lv0以上)／マール峠				
	ミスリルのこて	62	行商人 ルダの村	ミスリル×1	ミスリルウォール	400
	■合成してくれる村	ティパの村(かじ屋Lv1以上)／マール峠				
	ほのおのこて	62	キランダ火山	てつ×2 マグマいわ×1	フレイムガード	400
	■合成してくれる村	アルフィタリア城				
	れいきのこて	62	ティダの村(2周目以降) ヴェオ・ル水門(2周目以降)	てつ×2 ひんやりゼリー×1	アイスガード	400
	■合成してくれる村	アルフィタリア城				
	でんきのこて	62	セレパティオン洞窟 コナル・クルハ湿原	てつ×2 かみなりだま×1	サンダーガード	400
	■合成してくれる村	アルフィタリア城				
	きんのこて	62	レベナ・テ・ラ コナル・クルハ湿原(2周目以降)	ミスリル×1　コカうろこ×1 きん×1	ゴールドガード	400
	■合成してくれる村	アルフィタリア城				
	ダイヤのこて	300	コナル・クルハ湿原(3周目以降)	オリハルコン×1 ダイヤのもと×1	ダイヤプロテクト	2000
	■合成してくれる村	ティパの村(かじ屋Lv2以上)／マール峠				

分類	名前	売値	おもな入手場所	必要素材	作り出せるアイテム	制作費
かぶと	どうのかぶと	15	リバーベル街道(1～2周目)	どう×1	ブロンズメット	80
	■合成してくれる村	マール峠				
	てつのかぶと	25	行商人 ゴブリンの壁(1～2周目)	てつ×1	アイアンメット	150
	■合成してくれる村	マール峠				
	ミスリルのかぶと	62	行商人 ルダの村	ミスリル×1	ミスリルバイザー	400
	■合成してくれる村	ティパの村(かじ屋Lv1以上)／マール峠				
	ほのおのかぶと	62	キランダ火山	てつ×2 マグマいわ×1	フレイムヘルム	400
	■合成してくれる村	アルフィタリア城				
	れいきのかぶと	62	ティダの村(2周目以降) ヴェオ・ル水門	てつ×2 ひんやりゼリー×1	アイスヘルム	400
	■合成してくれる村	アルフィタリア城				
	サンダーヘルム	62	セレパティオン洞窟(2周目以降) コナル・クルハ湿原	てつ×2 かみなりだま×1	サンダーヘルム	400
	■合成してくれる村	アルフィタリア城				
	ときのかぶと	62	コナル・クルハ湿原	ミスリル×1 ワームアンテナ×1	タイムヘルム	400
	■合成してくれる村	アルフィタリア城				
	とわのかぶと	62	コナル・クルハ湿原(2周目以降) レベナ・テ・ラ(1～2周目)	ミスリル×1 ガマのあぶら×1	エターナルヘルム	400
	■合成してくれる村	アルフィタリア城				
	ダイヤのかぶと	300	コナル・クルハ湿原(3周目以降)	オリハルコン×1 ダイヤのもと×1	ダイヤバイザー	2000
	■合成してくれる村	ティパの村(かじ屋Lv2以上)／マール峠				
ベルト	どうのベルト	15	リバーベル街道(1～2周目) キノコの森(1～2周目)	どう×1	ブロンズベルト	80
	■合成してくれる村	ティパの村(かじ屋Lv0以上)／マール峠				
	てつのベルト	25	行商人 ゴブリンの壁(1～2周目)	てつ×1	アイアンベルト	150
	■合成してくれる村	ティパの村(かじ屋Lv0以上)／マール峠				
	ミスリルのベルト	62	行商人 ルダの村	ミスリル×1	ミスリルベルト	400
	■合成してくれる村	ティパの村(かじ屋Lv1以上)／マール峠				
	ほのおのベルト	62	キランダ火山	てつ×2 マグマいわ×1	フレイムバックル	400
	■合成してくれる村	アルフィタリア城				
	れいきのベルト	62	ティダの村(2周目以降) ヴェオ・ル水門(2周目以降)	てつ×2 ひんやりゼリー×1	アイスバックル	400
	■合成してくれる村	アルフィタリア城				
	でんきのベルト	62	セレパティオン洞窟(2周目以降) コナル・クルハ湿原	てつ×2 かみなりだま×1	サンダーバックル	400
	■合成してくれる村	アルフィタリア城				
	きよめのベルト	62	レベナ・テ・ラ	ミスリル×1 せいすい×1	ブレスバックル	400
	■合成してくれる村	アルフィタリア城				
	かぜのベルト	62	コナル・クルハ湿原(2周目以降)	ミスリル×1 グリフォンのはね×2	ウィングベルト	400
	■合成してくれる村	アルフィタリア城				
	ダイヤのベルト	300	コナル・クルハ湿原(3周目以降)	オリハルコン×1 ダイヤのもと×1	ダイヤベルト	2000
	■合成してくれる村	ティパの村(かじ屋Lv2以上)／マール峠				
アクセサリー	ほのおのさいく	25	ティパの村(錬金術師Lv3) シェラの里	てつのかけら×2 マグマいわ×1	ほのおのバッジ	300
	■合成してくれる村	ティパの村(さいほう屋Lv0以上)／シェラの里				
	れいきのさいく	25	ティパの村(錬金術師Lv6) シェラの里	てつのかけら×2 ひんやりゼリー×1	こおりのバッジ	300
	■合成してくれる村	ティパの村(さいほう屋Lv0以上)／シェラの里				
	でんきのさいく	25	ティパの村(錬金術師Lv7) シェラの里	てつのかけら×2 かみなりだま×1	かみなりのバッジ	300
	■合成してくれる村	ティパの村(さいほう屋Lv0以上)／シェラの里				
	とけいざいく	25	ティパの村(錬金術師Lv4) シェラの里	どうのかけら×3　はぐるま×1 ワームアンテナ×1	せいかくなとけい	300
	■合成してくれる村	ティパの村(さいほう屋Lv0以上)／シェラの里				

名前	売値	おもな入手場所	必要素材	作り出せるアイテム	制作費
しんとけいざいく	25	シェラの里	どうのかけら×3 はぐるま×1 ガマのあぶら×1	とまらないとけい	300
■合成してくれる村	ティパの村(さいほう屋Lv1以上)/シェラの里				
あおいあみひも	25	シェラの里	はりいっぽん×1 ブルーシルク×1	ブルーミサンガ	300
■合成してくれる村	ティパの村(さいほう屋Lv1以上)/シェラの里				
しろいあみひも	25	シェラの里	はりいっぽん×1 ホワイトシルク×1	ホワイトミサンガ	300
■合成してくれる村	ティパの村(さいほう屋Lv2以上)/シェラの里				
きんざいく	25	シェラの里	きん×2 コカうろこ×1	きんのネックレス	300
■合成してくれる村	ティパの村(さいほう屋Lv2以上)/シェラの里				
ちえのしょ	62	ゴブリンの壁	はりいっぽん×1 クァールのひげ×1	ちえのおまもり	400
■合成してくれる村	ティパの村(さいほう屋Lv1以上)/シェラの里				
ちえのひでん	200	ゴブリンの壁(3周目以降)	はりいっぽん×1 キマイラのツノ×1	ちえのごふ	1200
■合成してくれる村	ティパの村(さいほう屋Lv2以上)/シェラの里				
おんなのこグッズ	62	ジャック·モキートの館	ぎん×2 おしばな×1 ルビー×1	おはなのうでわ	400
■合成してくれる村	シェラの里				
はやさのしょ	62	カトゥリゲス鉱山(2周目以降)	はりいっぽん×1 ギガースのツメ×1	はやさのおまもり	400
■合成してくれる村	ティパの村(さいほう屋Lv1以上)/シェラの里				
はやさのひでん	200	カトゥリゲス鉱山(3周目以降)	はりいっぽん×1 ズーのくちばし×1	はやさのごふ	1200
■合成してくれる村	ティパの村(さいほう屋Lv2以上)/シェラの里				
とうぞくのごくい	1000	ティダの村(3周目ボスのドロップアイテム)	オークベルト×1 グリーンスフィア×1 かぜのけっしょう×1	シーフエンブレム	5000
■合成してくれる村	シェラの里				
きあいグッズ	62	キランダ火山	プチクリスタル×1 かいふくやく×1 ブルーシルク×1	きあいはちまき	400
■合成してくれる村	シェラの里				
あくまグッズ	62	キノコの森(2周目以降)	ぎん×1 あくまのつめ×1	デーモンピアス	400
■合成してくれる村	ティパの村(さいほう屋Lv1以上)/シェラの里				
まおうグッズ	200	キノコの森(3周目以降)	ぎん×1 サタンのつめ×1	サタンピアス	1200
■合成してくれる村	ティパの村(さいほう屋Lv2以上)/シェラの里				
ようせいグッズ	62	ティダの村(2周目以降)	ぎん×1 ようせいのなみだ×1	ピクシーピアス	400
■合成してくれる村	ティパの村(さいほう屋Lv1以上)/シェラの里				
てんしグッズ	800	ティダの村(3周目以降)	ぎん×1 てんしのなみだ×1	エンジェルピアス	1200
■合成してくれる村	ティパの村(さいほう屋Lv2以上)/シェラの里				
ひかりのリング	187	ティパの村(錬金術師Lv9) セレパティオン洞窟	プチクリスタル×1 ぎん×1	クリスタルリング	1000
■合成してくれる村	シェラの里				
メガネぎじゅつ	62	デーモンズ·コート(2周目以降)	ガラスだま×2 ぎん×1	ぐるぐるめがね	400
■合成してくれる村	ティパの村(さいほう屋Lv1以上)/シェラの里				
ブランドメガネ	200	デーモンズ·コート(3周目以降)	ガラスだま×2 キマイラのツノ×1 きん×1	ぐるぐるスコープ	1200
■合成してくれる村	ティパの村(さいほう屋Lv2以上)/シェラの里				
いやしグッズ	500	キランダ火山(3周目以降)	プチクリスタル×1 かいふくやく×1 ホワイトシルク×1	いやしのはちまき	2500
■合成してくれる村	シェラの里				
おしゃれグッズ	500	ジャック·モキートの館	ぎん×2 おしばな×1 ひすい×1	ひすいのうでわ	2500
■合成してくれる村	シェラの里				
ゴーグルぎじゅつ	62	ライナリー砂漠(2周目以降)	ガラスだま×2 どう×1	パワーゴーグル	400
■合成してくれる村	ティパの村(さいほう屋Lv1以上)/シェラの里				
ブランドゴーグル	200	ライナリー砂漠(3周目以降)	ガラスだま×2 グリフォンのはね×1 てつ×1	イーグルゴーグル	1200
■合成してくれる村	ティパの村(さいほう屋Lv2以上)/シェラの里				

	名前	売値	おもな入手場所	必要素材	作り出せるアイテム	制作費
アクセサリー	ししのたましい	150	コナル・クルハ湿原	ルビー×1 ケルベロスのきば×1	ライオンハート	800
	■合成してくれる村 シェラの里					
	りゅうのたましい	375	コナル・クルハ湿原(2周目以降)	ルビー×2 オークベルト×1 ドラゴンのきば×1	ドラゴンハート	2000
	■合成してくれる村 シェラの里					
	まどうしょ	150	レベナ・テ・ラ(2周目以降)	ひすい×1 クァールのひげ×1	ウィザードソウル	800
	■合成してくれる村 シェラの里					
	だいまどうしょ	375	レベナ・テ・ラ(3周目以降)	ひすい×2 のろいのつえ×1	ビショップソウル	2000
	■合成してくれる村 シェラの里					
	きんじゅのしょ	1000	レベナ・テ・ラ(3周目ボスのドロップアイテム)	まかいのオーブ×1 モルボルのたね×1 まのほうし×1	エレメントソウル	5000
	■合成してくれる村 シェラの里					
	てっぺきのゆびわ	10000	ティパの村(錬金術師Lv11)	オリハルコン×1 ダークスフィア×1	フォースリング	50000
	■合成してくれる村 ティパの村(さいほう屋Lv3以上)					

はみ出し情報

最強装備に必要な素材の名前とその個数は？

最強装備（→P.008／012／016／020）に必要な素材は手に入りにくいものばかり。そこで、事前に必要素材とその個数を把握しておけば、レシピを手に入れてからすぐに最強装備を作りだすことが可能だ。下記を参考に、自分が必要な最低限の素材の数を把握しておこう。

クラヴァット

武器	種族専用防具
ラグナロク	チョコボシールド
鎧	**アクセサリー**
ガイアアーマー	いやしのはちまき

必要素材合計数

- オリハルコン×5
- のろいのつえ×1
- ふるびたけん×1
- ロードガウン×1
- おうのうろこ×1
- きいろいはね×1
- プチクリスタル×1
- ホワイトシルク×1
- かいふくやく×1

リルティ

武器	種族専用防具
ロンギヌス	ダイヤプロテクト
鎧	**アクセサリー**
ダイヤアーマー	ドラゴンハート

必要素材合計数

- オリハルコン×4
- ドラゴンのきば×2
- レッドアイ×1
- ダイヤのもと×2
- がちがちこうら×1
- ルビー×2
- オークベルト×1

ユーク

武器	種族専用防具
アルテマハンマー	ダイヤバイザー
鎧	**アクセサリー**
セイントメイル	ぐるぐるメガネ

必要素材合計数

- オリハルコン×2
- アルテマイト×1
- ミスリル×1
- エンジェルダスト×1
- ダイヤのもと×1
- ガラスだま×2
- ぎん×1

セルキー

武器	種族専用防具
グランドスラム	ウィングベルト
鎧	**アクセサリー**
ダイヤアーマー	シーフエンブレム

必要素材合計数

- オリハルコン×2
- かぜのけっしょう×2
- さばくのきば×1
- ダイヤのもと×1
- ミスリル×1
- グリフォンのはね×2
- オークベルト×1
- グリーンスフィア×1

[魔石] 魔力が溜め込まれた6種類の石

魔法の力が封じ込められている6種類の魔石。攻撃魔法と回復・補助魔法が存在し、使うことで封印が解かれ、自在に魔法を操れる。

名前	効果
ファイア	燃えさかる炎の力が封じ込められている魔石。ファイアを使うことができる。
ブリザド	凍てつく冷気の力が封じ込められている魔石。ブリザドを使うことができる。
サンダー	轟く雷の力が封じ込められている魔石。サンダーを使うことができる。
ケアル	清廉なる癒しの力が封じ込められている魔石。ケアルを使うことができる。
レイズ	神々しい光の力が封じ込められている魔石。レイズを使うことができる。
クリア	純白に輝く浄化の力が封じ込められている魔石。クリアを使うことができる。

↑ファイアの魔石

↑ブリザドの魔石

↑サンダーの魔石

↑ケアルの魔石

↑レイズの魔石

↑クリアの魔石

[食べ物] 一時的に能力をアップさせる食べ物

一時的に能力をアップさせることができる8種類の食べ物。それ以外にもHPの回復をしたりと、回復手段がない緊急時にも役立つ。

形状	名前	効果	販売している村	買値	売値
	しましまリンゴ	HP回復 「まほう」+2	ファム大農場	40	10
	■特徴 赤と黄色の縞模様で食欲をそそるリンゴ。				
	すずなりチェリー	HP回復 「まほう」+2	ファム大農場	40	10
	■特徴 実が触れ合うと鈴のように済んだ音色がするサクランボ。				
	にじいろぶどう	HP回復 「まほう」+2	ファム大農場	40	10
	■特徴 まるで宝石のように虹色に輝く大粒のブドウ。				
	ほしがたにんじん	HP回復 「ぼうぎょ」+2	ファム大農場	40	10
	■特徴 断面を見れば星形に見えるニンジン。				
	ひょうたんいも	HP回復 「ぼうぎょ」+2	ファム大農場	40	10
	■特徴 ひょうたんのようにくびれがあるイモ。				
	まんまるコーン	HP回復 「ぼうぎょ」+2	ファム大農場	40	10
	■特徴 一粒一粒が丸く実がぎっしり詰まったトウモロコシ。				
	にく	HP回復 「こうげき」+2	アルフィタリア城 ティパの村(商人Lv0~3)	40	10
	■特徴 高タンパク質で栄養満点の霜降り肉。				
	さかな	HP回復 「こうげき」+2	アルフィタリア城 ティパの村(商人Lv0~3)	40	10
	■特徴 澄んだ川で取れる淡水魚。				

[タネ] 家族に送ればさまざまな食べ物が育つ

持っているだけでは何の意味もない5種類のタネ。しかし、手紙に付けて家族に送れば、さまざまな食べ物を収穫できる。

形状	名前	生産できるアイテム	売値
	くだもののタネ	しましまリンゴ　すずなりチェリー　にじいろブドウ	25
	■特徴　育てれば美味しい果物ができるタネ。		
	やさいのタネ	ほしがたにんじん　ひょうたんいも　まんまるコーン	25
	■特徴　兄弟がいると野菜ができるタネ。		
	こむぎのタネ	いなかパン　こむぎのたば　こむぎこ	25
	■特徴　姉妹がいるといなかパンがもらえるタネ。農家ならこむぎのたば、こなひきならこむぎこももらえる。		
	ふしぎなタネ	しましまリンゴ　すずなりチェリー　にじいろブドウ　ほしがたにんじん　ひょうたんいも　まんまるコーン	250
	■特徴　好物度が一番高い食べ物が収穫できる不思議なタネ。		
	はなのタネ	—	250
	■特徴　家族に送っても生産に影響しないタネ。		

[その他] HPの回復や換金できるアイテム

イベントで使用したり、特定の条件で効果を発揮するその他のアイテム。特にフェニックスのおは、必ず1つは常備しておきたい。

形状	名前	効果	販売している村	買値	売値
	フェニックスのお	戦闘不能から回復	—	—	25
	■特徴　伝説で謳われる聖なる不死鳥の尾。				
	ミネ	HP回復(ハート1個分)	ティパの村(商人Lv0～2)	20	5
	■特徴　ミネラル豊富なキリリと冷えた水。				
	ミルク	HP回復(ハート1個分)	ティパの村(商人Lv0～3)	20	5
	■特徴　栄養満点で風味も豊かな絞り立てのミルク。				
	ふしぎなえきたい	HP回復(ハート1～2個)	シェラの里	20	5
	■特徴　ユーク族に伝わる魔法の秘薬。ユークが飲むとハート2つ分のHPが回復する。				
	いなかパン	HP回復	—	—	10
	■特徴　こんがり焼けた昔懐かしいパン。				
	こむぎのたば	—	—	—	50
	■特徴　黄金色に輝く小麦の束。				
	こむぎこ	—	—	—	50
	■特徴　収穫したての小麦を手臼でひいた純白の小麦粉。				
	シェラのあかし	シェラの里に入れるようになる	シェラの里	40	12
	■特徴　ユークが住むシェラの里の通行許可証。				
	サボテンのはな	船賃2割引き	—	—	5
	■特徴　万病に効くと言われているライナリー砂漠のサボテンの花。				
	キランダのいおう	船賃2割引き	—	—	5
	■特徴　万病に効くと言われているキランダ火山の硫黄。				
	きらきらのかけら	—	—	—	250
	■特徴　光に乱反射してきらきらと輝く不思議な欠片。				
	ひろったバンダナ	—	—	—	1
	■特徴　とあるセルキーが愛用していたボロボロのバンダナ。				

※サボテンのはな・キランダのいおうは、トリスタンに両方渡すと船賃が半額になる(P.255)

アーティファクト

アーティファクトとは、手にした者に不思議な力を授けてくれる神秘的な物体だ。キャラクターの能力アップに関わる重要なアイテムであり、その数は全部で73種類にもおよぶ。

アーティファクトの種類

数多く存在するアーティファクトも、「ステータスを上昇させるもの」「ハートやコマンドリストを増やすもの」「アイテムとして使用できるもの」と、3つの系統に分類できる。それぞれバランス良く入手していけば、冒険を効率よく進めることができるだろう。

能力アップ系

各種ステータスを上昇させる

騎士や女神を象った像は、冒険者自身の能力をアップさせるアーティファクトだ。形は2種類しか存在しないが、どのステータスが上昇するのかは色で区別できる。オレンジの像なら「こうげき」が、紫なら「まほう」が、緑なら「ぼうぎょ」の能力がアップする。

こうげき強化［P.302］ まほう強化［P.302］ ぼうぎょ強化［P.303］

数量増加系

ハートやコマンドリストの数を増加させる

袋の上で羽を休める鳥の像はコマンドリストを、生命の象徴である樹木とハートを組み合わせた像はHPを増やすことができる。特にコマンドリストの増加は、戦闘手段のバリエーションを広げることにもつながる。誰もが優先的に入手しておきたいアーティファクトだ。

ハート強化［P.303］ コマンドリスト増加［P.303］

アイテム系

ダンジョン内ですぐに魔法が使える

不思議な紋様の刻まれた石版に魔力を宿す宝玉が組み合わされた像は、永久魔石と呼ばれるアーティファクトだ。所持すれば「まほう」の能力がアップする上に、コマンドリストにセットすることでアーティファクト名に対応した魔法を使用できる。非常にレアだが、価値は高い。

永久魔石［P.303］

アーティファクトデータの見方

アーティファクト

名前❶	効果❷	主な入手場所❸
あしゅら	こうげき+1	ティダの村(1周目) ライナリー砂漠(1周目)

❶ アーティファクトの名称
❷ そのアーティファクトを入手したときの効果
❸ そのアーティファクトを入手できるダンジョン

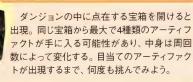
Item Master

アイテム活用のススメ

アーティファクトの入手方法

アーティファクトを入手すれば、その場で対応した能力が一時的にアップする（正式入手は精算後)。アーティファクトは、ダンジョンに点在する宝箱の中に隠されていたり、モンスターが隠し持っている。下記を参考に、すべてのアーティファクトを手に入れてみよう。

1 宝箱から入手

ダンジョンの中に点在する宝箱を開けると出現。同じ宝箱から最大で4種類のアーティファクトが手に入る可能性があり、中身は周回数によって変化する。目当てのアーティファクトが出現するまで、何度も挑んでみよう。

2 モンスターを倒して入手

敵が落とすアーティファクトは、大型のモンスターが持っている場合が多い。通常なら、倒して実際に入手するまで何を持っているか分からないが、レーダーに「スカウター(P.036)」があれば、事前にチェックすることも可能だ。

3 ボスモンスターとの戦闘後に入手

ボスモンスターとの戦闘後に行われる精算で、最大4種類のアーティファクトを入手することができる。追加されるアーティファクトはボーナス条件と周回数で決まっており、8セットが用意されている(P.071)。

アーティファクトを永続的に使うには？

ダンジョン探索中に入手したアーティファクトは、一時的に効果を発揮する「あずかりもの」扱い。そのため、永続的に使うにはボス戦後の精算で入手しなければならない。また、精算で入手できるのは1人につき1個まで。探索中にほかの仲間に先を越されても、まだまだチャンスは残されている、というわけだ。

能力アップ系 [こうげき強化]

■総数 23個
■最大アップ量 +50

名前	効果	主な入手場所
あしゅら	こうげき+1	ティダの村(1周目) ライナリー砂漠(1周目)
オニオンソード	こうげき+1	ヴェオ・ル水門(3周目) レベナ・テ・ラ(3周目)
カイザーナックル	こうげき+1	ティダの村(1周目) コナル・クルハ湿原(1周目)
きばのおまもり	こうげき+1	デーモンズ・コート(1周目) ライナリー砂漠(1周目)
グリーンベレー	こうげき+1	キノコの森(1周目) コナル・クルハ湿原(1周目)
しゅりけん	こうげき+1	リバーベル街道(1周目) レベナ・テ・ラ(1周目)
ダブルハーケン	こうげき+1	リバーベル街道(1周目) ライナリー砂漠(1周目)
パワーリスト	こうげき+1	ヴェオ・ル水門(1周目) レベナ・テ・ラ(1周目)
マンイーター	こうげき+1	リバーベル街道(1周目) コナル・クルハ湿原(1周目)
アイスブランド	こうげき+2	ティダの村(1周目) レベナ・テ・ラ(1周目)
イカサマダイス	こうげき+2	コナル・クルハ湿原(1周目) ライナリー砂漠(1周目)
えんげつりん	こうげき+2	デーモンズ・コート(1周目) レベナ・テ・ラ(2周目以降)
オーガキラー	こうげき+2	ティダの村(1周目) ライナリー砂漠(1周目)
ねじりはちまき	こうげき+2	ヴェオ・ル水門(1周目) キランダ火山(1周目)
フレイムタン	こうげき+2	キランダ火山(1周目) コナル・クルハ湿原(2周目以降)
きょじんのこて	こうげき+3	キランダ火山(1周目) レベナ・テ・ラ(3周目)
さすけのかたな	こうげき+3	リバーベル街道(3周目) ティダの村(3周目)
ちからだすき	こうげき+3	デーモンズ・コート(2周目) レベナ・テ・ラ(2周目以降)
トールハンマー	こうげき+3	セレパティオン洞窟(2周目) コナル・クルハ湿原(2周目以降)
マスカレイド	こうげき+3	デーモンズ・コート(2周目) ライナリー砂漠(3周目)
アメノムラクモ	こうげき+4	カトゥリゲス鉱山 (3周目ボスのドロップアイテム)
げっかびじん	こうげき+5	ジャック・モキートの館 (3周目ボスのドロップアイテム)
マサムネ	こうげき+5	キランダ火山 (3周目ボスのドロップアイテム)

能力アップ系 [まほう強化]

■総数 22個
■最大アップ量 +77

名前	効果	主な入手場所
キャンディリング	まほう+1	ティダの村(1周目) ジャック・モキートの館(2周目以降)
ぎんのうでわ	まほう+1	リバーベル街道(1周目) レベナ・テ・ラ(1周目)
タマのすず	まほう+1	セレパティオン洞窟(1周目) レベナ・テ・ラ(2周目以降)
はねつきぼうし	まほう+1	ティダの村(1周目) レベナ・テ・ラ(1周目)
ひかりのじてん	まほう+1	ヴェオ・ル水門(1周目) ライナリー砂漠(1周目)
フェアリーリング	まほう+1	ティダの村(1周目) コナル・クルハ湿原(1周目)
メイジマッシャー	まほう+1	リバーベル街道(1周目) レベナ・テ・ラ(2周目以降)
りゅうのひげ	まほう+1	リバーベル街道(1周目) ライナリー砂漠(1周目)
ルーンのつえ	まほう+1	ジャック・モキートの館(1周目) レベナ・テ・ラ(1周目)
あかいくつ	まほう+3	コナル・クルハ湿原(1周目) キランダ火山(2周目以降)
クリスナイフ	まほう+3	ヴェオ・ル水門(1周目) キランダ火山(2周目以降)
けんじゃのつえ	まほう+3	キランダ火山(1周目) コナル・クルハ湿原(2周目以降)
ルーンのベル	まほう+3	レベナ・テ・ラ(2周目) セレパティオン洞窟(2周目以降)
ワンダーワンド	まほう+3	ティダの村(1周目) キランダ火山(3周目)
きんのかみかざり	まほう+5	デーモンズ・コート(2周目) ライナリー砂漠(3周目)
ダークマター	まほう+5	ティダの村(3周目) コナル・クルハ湿原(3周目)
ノアのリュート	まほう+5	キランダ火山(1周目) コナル・クルハ湿原(2周目以降)
メイジスタッフ	まほう+5	デーモンズ・コート(2周目以降) ライナリー砂漠(2周目以降)
ガラティーン	まほう+7	ゴブリンの壁 (3周目ボスのドロップアイテム)
トウテツパターン	まほう+7	ヴェオ・ル水門 (3周目ボスのドロップアイテム)
リボン	まほう+9	レベナ・テ・ラ (3周目ボスのドロップアイテム)
アルテマのしょ	まほう+10	ライナリー砂漠(3周目ボスのドロップアイテム) コナル・クルハ湿原(3周目ボスのドロップアイテム)

グリーンベレー
タマのすず
バックラー
モーグリポケット
アースペンダント
ファイアリング

能力アップ系 [ぼうぎょ強化]

■総数 15個
■最大アップ量 +35

名前	効果	主な入手場所
きれいなうでわ	ぼうぎょ+1	ティダの村(1周目) ジャック・モキートの館(1周目)
ぎんぶちめがね	ぼうぎょ+1	リバーベル街道(1周目) レベナ・テ・ラ(1周目)
ドリル	ぼうぎょ+1	ヴェオ・ル水門(1周目) ライナリー砂漠(1周目)
バックラー	ぼうぎょ+1	リバーベル街道(1周目) ティダの村(1周目)
アライのメット	ぼうぎょ+2	ティダの村(1周目) ライナリー砂漠(1周目)
エルフのマント	ぼうぎょ+2	レベナ・テ・ラ(1周目) ティダの村(2周目以降)
くまちゃん	ぼうぎょ+2	ライナリー砂漠(2周目) キランダ火山(2周目以降)
くろずきん	ぼうぎょ+2	ライナリー砂漠(2周目) キランダ火山(2周目以降)
ねずみのしっぽ	ぼうぎょ+2	ヴェオ・ル水門(2周目) セレパティオン洞窟(2周目以降)
マインゴーシュ	ぼうぎょ+2	ヴェオ・ル水門(1周目) コナル・クルハ湿原(3周目ボスのドロップアイテム)
チキンナイフ	ぼうぎょ+3	キランダ火山(2周目) コナル・クルハ湿原(3周目)
ワンダーバングル	ぼうぎょ+3	リバーベル街道(3周目) ライナリー砂漠(3周目)
セイブザクィーン	ぼうぎょ+4	リバーベル街道 (3周目ボスのドロップアイテム)
まもりのゆびわ	ぼうぎょ+4	セレパティオン洞窟 (3周目ボスのドロップアイテム)
イージスのたて	ぼうぎょ+5	デーモンズコート (3周目ボスのドロップアイテム)

数量増加系 [コマンドリスト増加]

■総数 4個
■最大アップ量 +4

名前	効果	主な入手場所
モーグリポケット	コマンドリスト+1	リバーベル街道(1周目以降) キノコの森(1周目以降)
チョコボポケット	コマンドリスト+1	ティダの村(1周目以降) デーモンズコート(1周目以降)
ゴブリンポケット	コマンドリスト+1	ライナリー砂漠(1周目以降) レベナ・テ・ラ(2周目以降)
ラストポケット	コマンドリスト+1	カトゥリゲス鉱山 (3周目ボスのドロップアイテム)

HP増加系 [ハート増加]

■総数 4個
■最大アップ量 +4

名前	効果	主な入手場所
アースペンダント	ハート+1	リバーベル街道(1周目以降) キノコの森(1周目以降)
ムーンペンダント	ハート+1	ヴェオ・ル水門(1周目) デーモンズコート(1周目以降)
スターペンダント	ハート+1	ライナリー砂漠(1周目以降) コナルクルハ湿原(1周目以降)
サンペンダント	ハート+1	ライナリー砂漠 (3周目ボスのドロップアイテム)

魔石系 [永久魔石]

■総数 5個
■最大アップ量 +5

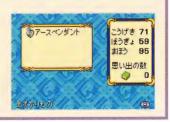
名前	効果	主な入手場所
ファイアリング	まほう+1 ファイアが使える	キランダ火山
ブリザドリング	まほう+1 ブリザドが使える	ヴェオ・ル水門
サンダーリング	まほう+1 サンダーが使える	セレパティオン洞窟
ケアルリング	まほう+1 ケアルが使える	コナル・クルハ湿原
レイズリング	まほう+1 レイズが使える	セレパティオン洞窟 (3周目ボスのドロップアイテム)

※すべての「永久魔石」は入手すると能力アップ、コマンドリストにセットすると魔法が使える

Item Master アイテム活用のススメ

ダンジョン探索中だけのパワーアップ

前述のとおり、精算で手に入れたアーティファクトは、メニュー画面の「アーティファクト」欄に記入され、1つのみしか入手できないようになっている。ただし、ダンジョン探索中に入手したものは別。例えば、HPが増加するアースペンダントを拾えば、「あずかりもの」扱いとなり、過去このペンダントを入手していても、そのダンジョン探索中に限りハートの数がもう1個プラスされるのだ。冒険を有利に進めるため、積極的に拾っていこう。

魔　法

魔法には、単体で発動する魔法と、「マジックパイル」で威力や範囲、効果が変わる合体魔法の2種類が存在する。それらを使い分けてこそ、魔法の真価が発揮されるのだ。

魔法データの見方

魔法の系統

ファイア系 ❶　　火炎系攻撃魔法

立ち上る業火で敵を焼き尽くす火炎魔法 ❷

炎で敵を焼き尽くす攻撃魔法。攻撃した相手の耐性が低ければ、状態変化・火炎（P.060）となり、防御力が低下する。逆に、移動速度が1.2倍となるので、この点の留意は必要だ。

効果 ❸	火炎／範囲内の敵にダメージ／移動速度アップ		
ファイア ❹	威力 ❺：30 射程 ❻：50	効果範囲 ❼：★ 詠唱時間 ❽：約0.5秒	

マジックパイルの組み合わせ一覧

系統 ❾	魔法名称 ❿	魔法1 ⓫	魔法2 ⓬	魔法3 ⓭	魔法4 ⓮	タイプ ⓯
ファイア系	ファイラ	ファイア	ファイア	ー	ー	A-1
	ファイラ+1	ファイア	ファイア	ファイア	ー	A-2
	ファイラ+2	ファイア	ファイア	ファイア	ファイア	A-3
	ファイガ	ファイア	ファイア	ー	ー	D-1
	ファイガ+1	ファイア	ファイア	ファイア	ー	D-2
	ファイガ+2	ファイア	ファイア	ファイア	ファイア	D-3

マジックパイルのタイミング一覧

❶ 魔法の系統
❷ その魔法の解説
❸ その系統の付属効果
❹ 魔法の名称
❺ その魔法の威力（※1）
❻ シングルモード時の射程距離（※2）
❼ 魔法の効果範囲。★の数が多いほど範囲が広い
❽ シングルモード時の魔法発生までの所要時間（※3）
❾ マジックパイルの系統
❿ マジックパイルの名称
⓫ 最初に発動させる魔法
⓬ 2番目に発動させる魔法
⓭ 3番目に発動させる魔法
⓮ 4番目に発動させる魔法
⓯ マジックパイルのタイプ。⓳に対応
⓰ 発動タイミングのタイプ
⓱ 魔法を発動させるまでの秒数
⓲ マジックパイル入力受付時間
⓳ 魔法発動のタイミングパターン。⓯に対応
⓴ そのタイプで発生するマジックパイルの種類

※1　威力1＝HP1のダメージ。ただし、実際に与えるダメージは計算式で変化する（P.068参照）。　※2　クリスタルケージの中心から瘴気の境目までの距離を50として計測。マルチモード時は術者の人数などにより異なる。　※3　マルチモード時は術者の入力タイミングにより異なる。

[魔法の系統] 全11の系統に分類される魔法

敵に直接ダメージを与えるものや、仲間を回復するものなど、全11系統に分類される魔法。その基本特性を理解しよう。

ファイア系

火炎系攻撃魔法

立ち上る業火で敵を焼き尽くす火炎魔法

炎で敵を焼き尽くす攻撃魔法。攻撃した相手の耐性が低ければ、状態変化・火炎（P.060）となり、防御力が低下する。逆に、移動速度が1.2倍となるので、この点の留意は必要だ。

効　果 火炎／範囲内の敵にダメージ／移動速度アップ

魔法	威力	射程	効果範囲	詠唱時間
ファイア	30	50	★	約0.5秒
ファイラ	15×3	40	★★	約1秒
ファイラ+1	15×4	——	★★	——
ファイラ+2	15×5	——	★★	——
ファイガ	60	30	★★★★	約1.33秒
ファイガ+1	90	——	★★★★	——
ファイガ+2	120	——	★★★★	——

はみ出し情報

攻撃や回復以外でも魔法が使える

さまざまな仕掛け－[P.040]

ダンジョン内の「あぶらつぼ」や「みずつぼ」を割ると広がる油・水たまりや、一部の仕掛けにも魔法をかけられる。モンスターとの戦闘を有利に進めたり、閉ざされた道を開くことが可能だ。なお、その多くは魔法を掛けた後、一定時間で効果が消えたり元に戻る。まごまごしないように。

ワナ つぼを割ると地面に広がる油や水たまり。それぞれ対応した魔法をかけると、ワナとして効果を発揮する。

仕掛け 台座を覆う粘菌や通路を塞ぐ菌糸の壁。それらは、ファイアの魔法をかけることで解除することができる。

ブリザド系

凍てつく冷気で敵を氷漬けにする

冷気で敵を凍り付かせる攻撃魔法。攻撃した相手の耐性が低ければ、状態変化・氷結（P.066）になる。氷結の状態になると身動きが取れなくなり、武器攻撃で与えるダメージは2倍になる。

効果 氷結／範囲内の敵にダメージ／行動不能

魔法	威力	射程	効果範囲	詠唱時間
ブリザド	30	50	★	約0.5秒
ブリザラ	15×3	40	★★	約1秒
ブリザラ+1	15×4	――	★★	――
ブリザラ+2	15×5	――	★★	――
ブリザガ	60	30	★★★★	約1.33秒
ブリザガ+1	90	――	★★★★	――
ブリザガ+2	120	――	★★★★	――

サンダー系

轟く雷で敵を気絶させる

轟く電撃で敵を気絶させる攻撃魔法。攻撃した相手の耐性が低ければ状態変化・気絶（P.066）になり、身動きが取れなくなる。気絶している敵に再びサンダー系の魔法をかけると、気絶状態が持続する。

効果 気絶／範囲内の敵にダメージ／行動不能

魔法	威力	射程	効果範囲	詠唱時間
サンダー	30	50	★	約0.5秒
サンダラ	15×3	40	★★	約1秒
サンダラ+1	15×4	――	★★	――
サンダラ+2	15×5	――	★★	――
サンダガ	60	30	★★★★	約1.33秒
サンダガ+1	90	――	★★★★	――
サンダガ+2	120	――	★★★★	――

ケアル系

治癒系回復魔法

柔らかな光で傷を癒す

柔らかな癒しの光で仲間の傷を癒す回復魔法。効果範囲内にいる仲間は、使用者の「まほう」の値やダメージ量に関係なくHPが完全回復する。ケアルは発生時間内に癒しの光に触れるだけで、その恩恵を受けることができる。また、ケアルガは癒しの光が天から降り注ぎ、クリスタルケージで守られた範囲内の仲間のHPを完全回復する。

効　果　範囲内の仲間のHPを回復する

魔法	威力	射程	効果範囲	詠唱時間
ケアル	——	60	★	約0.5秒
ケアルガ	——	——	★★★★	——

クリア系

状態変化回復魔法

清らかな光で状態変化を治す

地面から立ち上る浄化の光で仲間の状態変化を治す回復魔法。効果範囲内にいる仲間は、使用者の「まほう」の値やダメージ量に関係なく、すべての状態変化から回復する。また、発生時間内に浄化の光に触れるだけで、その恩恵を受けられる。クリアガは浄化の光が広がり、クリスタルケージで守られた範囲内全域で状態変化を治す。

効　果　範囲内の仲間の状態変化を治す

魔法	威力	射程	効果範囲	詠唱時間
クリア	——	60	★	約0.5秒
クリアガ	——	——	★★★★	——

レイズ系

蘇生系回復魔法

神々しい輝きで仲間を蘇生する

空から舞い降りる黄金色の光で戦闘不能を治す蘇生魔法。レイズは使用者の「まほう」の値に関係なく、ハート4個分のHP回復で復活する。また、アレイズも使用者の「まほう」の値に関係なく、HP完全回復で復活する。どちらも発生時間内に蘇生の光に触れることができれば、人数に関係なくその恩恵を受けることができる。

効　果　範囲内の戦闘不能の仲間を復活させる

魔法	威力	射程	効果範囲	詠唱時間
レイズ	——	60	★	約0.16秒
アレイズ	——	——	★	——

グラビデ系

重力系攻撃魔法

重力を操り空を飛ぶ敵を地面に叩き落とす

空間をゆがませるほどの重力異常を引き起こす合体魔法。ファイア・ブリザド・サンダーのいずれか2種類を掛け合わせ、同時に放つと発動する。また、ただ単にダメージを与えるだけではなく、空を飛ぶモンスターを地面に叩き落とす効果も併せ持っている。なお、敵に与えるダメージはグラビデに対する耐性で大きく変化し、2発目以降は耐性に関係なく1ダメージしか与えられない。

効　果　範囲内の敵にダメージ／有翼モンスターを地面に落とす

魔法	威力	射程	効果範囲	詠唱時間
グラビデ	耐性0→現在HPの1/2、耐性1→現在HPの1/4、耐性2→現在HPの1/10	50	★	約0.5秒
グラビラ	耐性0→現在HPの1/2、耐性1→現在HPの1/4、耐性2→現在HPの1/10	——	★★	——
グラビガ	耐性0→現在HPの1/2、耐性1→現在HPの1/4、耐性2→現在HPの1/10	——	★★★★	——

ホーリー系

神聖系攻撃魔法

聖なる光で悪霊を実体化させる

光り輝く球を作り出してダメージを与える合体魔法。レイズにファイア・ブリザド・サンダーのいずれかを掛け合わせ、同時に放つと発動する。効果が高いのは、スケルトンや亡霊系のモンスターだ。特に亡霊系のモンスターは、ただ単に敵にダメージを与えるだけではなく、実体化させて武器攻撃のダメージを与えやすくする。

効　果　範囲内の敵にダメージ／亡霊系の敵を実体化させる

魔法	威力	射程	効果範囲	詠唱時間
ホーリー	30	40	★	約0.5秒
ホーリラ	25×3	——	★★	——
ホーリラ+1	25×4	——	★★	——

ヘイスト系

時間系補助魔法

味方のすべての行動を速くする

赤く輝く時の印を出現させて、すべての行動を速くする補助魔法。レイズにケアルを複数掛け合わせ、ずらして放つと発動する。どちらも発生時間内に光に触れることができれば、人数に関係なくその効果を得られる。効果中は移動速度が1.2倍になり、チャージ・詠唱時間は通常の半分でターゲットリングを出現させることが可能。

効　果 味方のすべての行動が速くなる

魔法	威力	射程	効果範囲	詠唱時間
ヘイスト	——	50	★	約0.66秒
ヘイスガ	——	——	★★★★	——

スロウ系

時間系補助魔法

敵のすべての行動が遅くなる

青く輝く時の印を出現させて行動を遅くする補助魔法。レイズにファイア・ブリザド・サンダーのいずれかを掛け合わせ、ややずらして放てば発動する。攻撃を受けた相手は移動速度が1/2となり、チャージ・詠唱時間は通常の倍の時間かかる。また、スロウガはクリスタルケージが瘴気を払う範囲よりも、若干広い所まで効果が及ぶ。

効　果 敵のすべての行動が遅くなる

魔法	威力	射程	効果範囲	詠唱時間
スロウ	——	40	★	0.66秒
スロウガ	——	——	★★★★	——

ストップ系

時間系補助魔法

敵の動きを止める時間魔法

クリスタルの時計を出現させて、動きを止める補助魔法。レイズにファイア・ブリザド・サンダーのいずれか2つを掛け合わせ、ずらして放てば発動する。ストップ時はすべての武器・魔法攻撃が有効。

効　果 敵の動きを止める

魔法	威力	射程	効果範囲	詠唱時間
ストップ	——	40	★	約0.66秒

[マジックパイル] 魔法を掛け合わせる合体魔法

魔法同士を掛け合わせるマジックパイルの数は全部で32種類。成功の秘訣は、掛け合わせる順番と発動させるタイミングだ。

マジックパイルの組み合せ一覧

系統	魔法名称	魔法1	魔法2	魔法3	魔法4	タイプ
ファイア系	ファイラ	ファイア	ファイア	ー	ー	A-1
	ファイラ+1	ファイア	ファイア	ファイア	ー	A-2
	ファイラ+2	ファイア	ファイア	ファイア	ファイア	A-3
	ファイガ	ファイア	ファイア	ー	ー	D-1
	ファイガ+1	ファイア	ファイア	ファイア	ー	D-2
	ファイガ+2	ファイア	ファイア	ファイア	ファイア	D-3
ブリザド系	ブリザラ	ブリザド	ブリザド	ー	ー	A-1
	ブリザラ+1	ブリザド	ブリザド	ブリザド	ー	A-2
	ブリザラ+2	ブリザド	ブリザド	ブリザド	ブリザド	A-3
	ブリザガ	ブリザド	ブリザド	ー	ー	D-1
	ブリザガ+1	ブリザド	ブリザド	ブリザド	ー	D-2
	ブリザガ+2	ブリザド	ブリザド	ブリザド	ブリザド	D-3
サンダー系	サンダラ	サンダー	サンダー	ー	ー	A-1
	サンダラ+1	サンダー	サンダー	サンダー	ー	A-2
	サンダラ+2	サンダー	サンダー	サンダー	サンダー	A-3
	サンダガ	サンダー	サンダー	ー	ー	D-1
	サンダガ+1	サンダー	サンダー	サンダー	ー	D-2
	サンダガ+2	サンダー	サンダー	サンダー	サンダー	D-3
ケアル系	ケアルガ	ケアル	ケアル	ー	ー	A-1
		ケアル	ケアル	ケアル	ー	A-2
		ケアル	ケアル	ケアル	ケアル	A-3
クリア系	クリアガ	クリア	クリア	ー	ー	A-1
		クリア	クリア	クリア	ー	A-2
		クリア	クリア	クリア	クリア	A-3
レイズ系	アレイズ	レイズ	レイズ	ー	ー	E-1
		レイズ	レイズ	レイズ	ー	E-2
ホーリー系	ホーリー	レイズ	ファイア	ー	ー	A-1
		レイズ	ブリザド	ー	ー	A-2
		レイズ	サンダー	ー	ー	A-3
	ホーリラ	レイズ	ファイア	レイズ	ー	C-2
		レイズ	ブリザド	レイズ	ー	C-2
		レイズ	サンダー	レイズ	ー	C-2
	ホーリラ+1	レイズ	ファイア	レイズ	レイズ	C-3
		レイズ	ブリザド	レイズ	レイズ	C-3
		レイズ	サンダー	レイズ	レイズ	C-3

系統	魔法名称	魔法1	魔法2	魔法3	魔法4	タイプ
グラビデ系	グラビデ	ファイア	ブリザド	ー	ー	A-1
		ファイア	サンダー	ー	ー	A-1
		ブリザド	サンダー	ー	ー	A-1
		ブリザド	ファイア	ー	ー	A-1
		サンダー	ファイア	ー	ー	A-1
		サンダー	ブリザド	ー	ー	A-1
	グラビラ	ファイア	ブリザド	サンダー	ー	C-2
		ファイア	サンダー	ブリザド	ー	C-2
		ブリザド	サンダー	ファイア	ー	C-2
		ブリザド	ファイア	サンダー	ー	C-2
		サンダー	ファイア	ブリザド	ー	C-2
		サンダー	ブリザド	ファイア	ー	C-2
		ファイア	ブリザド	サンダー	サンダー	C-3
		ファイア	サンダー	ブリザド	ブリザド	C-3
		ブリザド	サンダー	ファイア	ファイア	C-3
		ブリザド	ファイア	サンダー	サンダー	C-3
		サンダー	ファイア	ブリザド	ブリザド	C-3
		サンダー	ブリザド	ファイア	ファイア	C-3
	グラビガ	ファイア	ブリザド	サンダー	ー	A-2
		ブリザド	サンダー	ファイア	ー	A-2
		サンダー	ファイア	ブリザド	ー	A-2
ヘイスト系	ヘイスト	レイズ	ケアル	ケアル	ー	B-2
	ヘイスガ	レイズ	ケアル	ケアル	ケアル	B-3
スロウ系	スロウ	レイズ	ファイア	ー	ー	B-1
		レイズ	ブリザド	ー	ー	B-1
		レイズ	サンダー	ー	ー	B-1
	スロウガ	レイズ	ファイア	ブリザド	ー	B-2
		レイズ	ファイア	サンダー	ー	B-2
		レイズ	ブリザド	サンダー	ー	B-2
		レイズ	ブリザド	ファイア	ー	B-2
		レイズ	サンダー	ファイア	ー	B-2
		レイズ	サンダー	ブリザド	ー	B-2
ストップ系	ストップ	レイズ	ファイア	ブリザド	ー	E-2
		レイズ	ファイア	サンダー	ー	E-2
		レイズ	ブリザド	サンダー	ー	E-2
		レイズ	ブリザド	ファイア	ー	E-2
		レイズ	サンダー	ファイア	ー	E-2
		レイズ	サンダー	ブリザド	ー	E-2

はみ出し情報

足下の光でタイミングをつかもう

マジックパイルを合わせるときは、各キャラクターの足下に出現する光の球に注目。ターゲットリングを重ねて1人が魔法を発動すると、発動したキャラクター足下のリングに光の球が出現する。この光の球がリングを1周するのにかかる時間が約1.5秒。つまり光の球の進み具合に合わせて、次の人が魔法を放てばいいわけだ。

マジックパイルのタイミング一覧

TYPE A 全員同時に魔法を発動

	0秒	約0.33秒	約0.66秒	1秒	約1.33秒	約1.66秒	2秒	約2.33秒	約2.66秒	
1プレイヤー	魔法.1									−
2プレイヤー		魔法.2								A-1
3プレイヤー		魔法.3								A-2
4プレイヤー		魔法.4								A-3

発動するマジックパイル　グラビデ／グラビガ／ホーリー／ケアルガ／クリアガ／ファイラ系／ブリザラ系／サンダラ系

TYPE B ずらしてから2人以上が同時に発動

	0秒	約0.33秒	約0.66秒	1秒	約1.33秒	約1.66秒	2秒	約2.33秒	約2.66秒	
1プレイヤー	魔法.1									−
2プレイヤー			魔法.2							B-1
3プレイヤー			魔法.3							B-2
4プレイヤー			魔法.4							B-3

発動するマジックパイル　ヘイスト／ヘイスガ／スロウ／スロウガ

TYPE C 同時発動後に3〜4人目がずらして発動

	0秒	約0.33秒	約0.66秒	1秒	約1.33秒	約1.66秒	2秒	約2.33秒	約2.66秒	
1プレイヤー	魔法.1									−
2プレイヤー		魔法.2								C-1
3プレイヤー			魔法.3							C-2
4プレイヤー				魔法.4						C-3

発動するマジックパイル　グラビラ／ホーリラ系

TYPE D 1人ずつ大きくずらして発動

	0秒	約0.33秒	約0.66秒	1秒	約1.33秒	約1.66秒	2秒	約2.33秒	約2.66秒	
1プレイヤー	魔法.1									−
2プレイヤー				魔法.2						D-1
3プレイヤー						魔法.3				D-2
4プレイヤー								魔法.4		D-3

発動するマジックパイル　ファイガ系／ブリザガ系／サンダガ系

TYPE E 1人ずつ少しずらして発動

	0秒	約0.33秒	約0.66秒	1秒	約1.33秒	約1.66秒	
1プレイヤー	魔法.1						−
2プレイヤー			魔法.2				E-1
3プレイヤー				魔法.3			E-2

発動するマジックパイル　ストップ／アレイズ

ひとりのときは?

FOR SINGLE MODE

シングルモードでマジックパイルを使う

シングルモードで行うマジックパイルの方法は2種類。“あらかじめコマンドリストで作成する”か、“モグと協力して行う”(P.051)かのいずれかだ。前者は、コマンドリストにセットする魔石の順番が重要。また、マジックパイルを作成すれば、後は単発魔法と同様の感覚で使用することができるのだ。

マジックパイルの利点と欠点

シングルモードのマジックパイルは、タイミングを合わせることなく強力な合体魔法を使えるのが最大の利点だ。しかし、そのためには複数の魔石を決められた順番でコマンドリストにセットする必要があり、攻撃方法の幅を狭める結果にもつながる。下記の表を参考に、状況に応じて使いこなそう。

連携攻撃－[P.065]

←広い範囲の敵を攻撃できる魔法はシングルプレイ時で特に役立つ。

魔法名称	威力	射程	範囲	リスト1	リスト2	リスト3	詠唱時間
ファイラ	15×3	30	★★	ファイア	ファイア	－	1秒
ファイガ	60	30	★★★★	ファイア	ファイア	ファイア	1.33秒
ブリザラ	15×3	30	★★	ブリザド	ブリザド	－	1秒
ブリザガ	60	30	★★★★	ブリザド	ブリザド	ブリザド	1.33秒
サンダラ	15×3	30	★★	サンダー	サンダー	－	1秒
サンダガ	60	30	★★★★	サンダー	サンダー	サンダー	1.33秒
グラビデ	30	50	★	ファイア	ブリザド	－	0.5秒
		50	★	ファイア	サンダー	－	0.5秒
		50	★	ブリザド	サンダー	－	0.5秒
		50	★	ブリザド	ファイア	－	0.5秒
		50	★	サンダー	ファイア	－	0.5秒
		50	★	サンダー	ブリザド	－	0.5秒
ホーリー	30	40	★	レイズ	ファイア	－	0.5秒
		40	★	レイズ	ブリザド	－	0.5秒
		40	★	レイズ	サンダー	－	0.5秒
ヘイスト	－	50	★	レイズ	ケアル	ケアル	0.66秒
スロウ	－	40	★	レイズ	ファイア	－	0.66秒
		40	★	レイズ	ブリザド	－	0.66秒
		40	★	レイズ	サンダー	－	0.66秒
ストップ	－	40	★	レイズ	ファイア	ブリザド	0.66秒
		40	★	レイズ	ファイア	サンダー	0.66秒
		40	★	レイズ	ブリザド	サンダー	0.66秒
		40	★	レイズ	ブリザド	ファイア	0.66秒
		40	★	レイズ	サンダー	ファイア	0.66秒
		40	★	レイズ	サンダー	ブリザド	0.66秒

魔法名称　マジックパイルの名称
威力　そのマジックパイルの威力
射程　そのマジックパイルの射程
範囲　そのマジックパイルの効果範囲
リスト　魔石をセットするリストの順番
詠唱時間　魔法が発動するまでの詠唱時間

必殺技

必殺技は武器毎にそれぞれ設定されており、同じ種族でも装備している武器によって必殺技も異なる。各種族が扱う武器の必殺技の特徴を把握して、敵に合わせた戦術を立てていこう。

種族別で使える必殺技を覚えよう

剣ならクラヴァット、槍ならリルティ……というように、種族で装備できる武器は決まっている。そのため、武器単位で設定されている必殺技も、装備できる種族の特徴を捉えたものが多い。まずは下記で紹介している武器の系統毎の必殺技の特徴を把握しておこう。

系統別の特集

剣

一撃にすべてを賭ける

クラヴァットが使う剣の必殺技は、一撃必殺のものが多い。中でも「暗黒剣」は大ダメージを相手に与える代わりに自らのHPも減ってしまう技だ。

クラヴァット－[P.314]

槍

リーチを活かした連続攻撃

縦横無尽に振り回して連続でダメージを与えるのが、リルティの使う槍の必殺技。5回攻撃の「メッタ斬り」は、敵に囲まれても逆に斬り返す迫力だ。

リルティ－[P.315]

ハンマー

衝撃波で敵を討つ

地面を叩いて発生する衝撃波で敵を攻撃するハンマーの必殺技。そのため、敵に接近しなくてもダメージを与えられるという特徴がある。

ユーク－[P.316]

ラケット

離れた敵を仕留める

気合いを込めた弾丸を撃つ必殺技が揃ったラケットの必殺技。離れた位置にいながら敵にダメージを与えるさまは、機敏さを活かしたセルキーならではだ。

セルキー－[P.317]

必殺技一覧の見方

必殺技

❶ パ ーソード

ターゲット地点に飛び込むと ❷ に、頭上から強烈な一撃を振り下ろす。ターゲット地点の手前に敵がい 合、その敵を攻撃する。

❸ 可能武器	みがるなけん／ひぞうのけん／フェザーセイバー

系 ❹	移動	威力 ❺	20	攻撃射 ❻	50	チャージ時間 ❼	秒

※1　威力1＝HP1のダメージ。ただし、実際に与えるダメージは計算式で変化する(P.068参照)。
※2　クリスタルケージの中心から瘴気の境目までを50として測定。

1. 必殺技の名称
2. その必殺技の説明
3. その必殺技を使用できる武器の一覧
4. その必殺技の系統
5. その必殺技の威力(※1)
6. ターゲットリングが届く範囲(※2)
7. ターゲットリングが出るまでの秒数

クラヴァット

我が身を犠牲にしても仲間を守るクラヴァット。繰り出す必殺技も、危険を顧みずに敵の懐へ飛び込むものが多い。

パワーソード

ターゲット地点に飛び込むと同時に、頭上から強烈な一撃を振り下ろす。ターゲット地点の手前に敵がいた場合、その敵を攻撃する。

使用可能武器	みがるなけん／ひぞうのけん／フェザーセイバー						
系統	移動	威力	20	攻撃射程	50	チャージ時間	0.5秒

払い抜け

ターゲット地点まで駆け込むと同時に、剣を横一文字に振り抜く。移動中は敵の攻撃を受けても弾き飛ばすので、使い勝手は良好だ。

使用可能武器	アイアンソード／マールのけん／バスタードソード／オヤジのけん／アルテマソード						
系統	突撃	威力	15	攻撃射程	50	チャージ時間	0.33秒

バッシュアタック

敵の懐に飛び込むと同時に盾で殴り、続けて剣で斬る連続攻撃。剣と盾の両方にのけぞり効果があり、敵の攻撃を中断させることもできる。

使用可能武器	セーフブレイド／ディフェンダー						
系統	移動	威力	15×2	攻撃射程	50	チャージ時間	0.66秒

ソウルショット

剣に溜めた巨大な剣圧を飛ばして攻撃する。剣圧がヒットすれば相手をのけぞらせる。クラヴァットの必殺技の中で、もっとも射程が長い。

使用可能武器	ルーンブレイド／エクスカリバー						
系統	射出	威力	35	攻撃射程	60	チャージ時間	0.66秒

暗黒剣

突き刺した剣を震わせ、最大3回の連続攻撃を繰り出す。ハート1/2個のHPを消費するが、それに見合った大ダメージを叩き出す。

使用可能武器	ラグナロク						
系統	移動	威力	25×3	攻撃射程	35	チャージ時間	0.83秒

は み 出 し 情 報

性別で変わる必殺技のモーション

同じ種族で同じ武器を使っていても、性別の違いで必殺技のモーションが変化する。威力や効果に違いはないが、モーションが違うことで攻撃の軌道が変化し、同じタイミングで繰り出してもミスしてしまうこともあるのだ。戦術に影響を及ぼすほどではないが、知識として覚えておこう。

リルティ

勇猛果敢なリルティ。身の丈の倍はあろうかという槍を使った必殺技は、振り回してダメージを与えるものばかりだ。

せんぷう斬り

槍を振り回しながらターゲット地点を駆け抜ける連続攻撃。移動中は敵の攻撃を弾き飛ばすが、逆に敵を飛び越えてしまうこともある。

使用可能武器	アイアンランス／ひぞうのやり／タイタンランス						
系統	突撃	威力	15×2	攻撃射程	55	チャージ時間	0.5秒

気合い弾

気合いを込めた弾丸を、槍を振ると同時に放出する。リルティが扱う槍の必殺技の中ではもっともリーチが長いので、先手を取るときに使いたい。

使用可能武器	ハルバード／マールのやり／オヤジのやり／アルテマランス／パルチザン						
系統	射出	威力	25	攻撃射程	70	チャージ時間	0.33秒

岩石割り

ターゲット地点に飛び込み、地面に突き刺した槍から円形の衝撃波を出す。槍を地面に突き刺す直前にも、武器でダメージを与えることが可能。

使用可能武器	ソニックランス／ハイウィンド						
系統	移動	威力	15×2	攻撃射程	50	チャージ時間	0.5秒

真空突き

矛先から貫通性の高いレーザーを放出する射撃系の必殺技。攻撃の軌道に敵が並んでいた場合は、まとめてダメージを与えることもできる。

使用可能武器	ひりゅうのやり／ドラグーンスピア						
系統	貫通	威力	25	攻撃射程	60	チャージ時間	0.5秒

十文字斬り

ターゲット地点に飛び込みながら、槍を十文字に斬る連続攻撃。攻撃を出す瞬間に敵が突っ込んで来た場合、そのまま飛び越えることもある。

使用可能武器	グングニル						
系統	突撃	威力	25×2	攻撃射程	55	チャージ時間	0.66秒

メッタ斬り

ターゲット地点に突っ込むと、槍を連続5回振り回して攻撃する。ターゲット地点に到着する前に敵に触れれば、その場の敵をめった斬りにする。

使用可能武器	ロンギヌス						
系統	移動	威力	15×5	攻撃射程	55	チャージ時間	0.83秒

ユーク

ユークが扱うハンマーの必殺技は、直接敵を攻撃するのではなく、地面を叩いて起こる衝撃波でダメージを与える。

パワーボム

ターゲット地点に飛び込み、地面を叩いた衝撃で攻撃する必殺技。全方向に攻撃判定があるが、その範囲は狭い。逆に、チャージ時間が一番短い。

使用可能武器	オークハンマー／ひぞうのハンマー／ゴブリンハンマー						
系統	移動	威力	20	攻撃射程	30	チャージ時間	0.5秒

ウェイブボム

ターゲット地点に飛び込み、地面を叩いた衝撃で攻撃する必殺技。性能はパワーボムと同じだが、攻撃範囲が広い。また、のけぞり効果を持つ。

使用可能武器	ウェイブハンマー／マールのハンマー／ソニックハンマー／オヤジのハンマー／アルテマハンマー						
系統	移動	威力	20	攻撃射程	30	チャージ時間	0.83秒

ショックボム

ターゲット地点に飛び込み、地面を叩いた衝撃で攻撃する必殺技。攻撃方法はウェイブボムと同じだが、範囲が広い。また、スタン効果を持つ。

使用可能武器	ルーンハンマー／プリズムハンマー/ミスリルハンマー						
系統	移動	威力	20	攻撃射程	30	チャージ時間	0.83秒

マジカルボム

ターゲット地点の地面を叩いて大爆発を巻き起こす。威力は3段階に分かれており、チャージする時間が長ければ長いほど、威力と範囲がアップ。

使用可能武器	マジカルハンマー						
系統	移動	威力	20/40/80	攻撃射程	30	チャージ時間	2.5秒/4.16秒/5.66秒

はみ出し情報

種族別・オススメの必殺技

必殺技も強力になればなるほどチャージに時間がかかり、ヒットさせるのも難しくなる。そのため、必殺技を狙うには仲間と協力するのが大前提だが、種族特性に合ったものを選ぶことも重要になってくる。下記で種族別のオススメ必殺技を紹介しておくので参考にしてほしい。

クラヴァット ……………………ソウルショット

敵に接近して斬りつける技が多い中、離れた位置から攻撃できるソウルショットが秀逸。打ち出す剣圧も巨大なのではずれることも少なく、ヒットすればのけぞり効果も生み出す。のけぞらせてから攻撃するとより効果的だ。

ユーク ……………………………ショックボム

魔法の扱いに優れたユークだけに、必殺技のチャージで時間をとられるのは避けたいところ。もっとも使い勝手がいいのは、スタン効果も併せ持つショックボムだ。相手の動きを止めて、魔法を使う時間を稼ごう。

リルティ ………………………………メッタ斬り

一撃が強烈なリルティだからこそ、必殺技も連続で攻撃する回数が多いもので選ぶのがベスト。中でもメッタ斬りは、5回攻撃の必殺技だ。使える武器がロンギヌスのみだが、その欠点を補って余りある威力を秘めている。

セルキー ………………………ダブルショット

チャージ時間も短く俊敏な動きを見せるセルキーは、蝶のように舞い、蜂のように刺す必殺技がオススメ。特に1回のチャージで気合い弾を2発連続で打ち出すダブルショットは、攻撃射程も長くて使い勝手は良好だ。

セルキー

その機敏な動きで敵を翻弄するセルキー。武器のラケットから繰り出される必殺技も、敵につかず離れずのものが多い。

オーラショット

ラケットに溜めた気合いを、弾丸のように打ち出す必殺技。チャージにかかる時間が非常に短く、攻撃射程も長いので、先手を打って攻撃できる。

使用可能武器	オーラシュート／エレメントパドル／ひぞうのラケット						
系統	射出	威力	20	攻撃射程	65	チャージ時間	0.33秒

ハードラッシュ

ターゲット地点までジャンプで飛び込み、ラケットを横一線に振り抜く必殺技。攻撃がヒットすれば、ダメージを与えるとともによろけ状態にする。

使用可能武器	ハードスマッシュ／ハードビート／オヤジのラケット／マールのけん／アルテマラケット						
系統	移動	威力	25	攻撃射程	55	チャージ時間	0.33秒

ダブルショット

オーラショットと同じ気合い弾を飛ばす必殺技。ただしこちらは、2発連続の気合い弾を飛ばす。両方ヒットすれば、それだけ威力が高くなる。

使用可能武器	ダブルシュート／プリズムシュート						
系統	射出	威力	20×2	攻撃射程	65	チャージ時間	0.5秒

ラケットキック

ターゲット地点に飛び込みながらラケットで殴り、続けざまに敵を蹴る必殺技。2発とも攻撃判定があり、蹴りの方にはのけぞり効果もある。

使用可能武器	バタフライヘッド／クイーンヒール						
系統	移動	威力	25×2	攻撃射程	55	チャージ時間	0.5秒

メテオシュート

天空から巨大なメテオをターゲット地点に落とす必殺技。落ちてきたメテオは着弾点でさらに爆発し、周囲の敵を巻き込む効果を持っている。

使用可能武器	グランドスラム						
系統	貫通	威力	35	攻撃射程	45	チャージ時間	0.66秒

はみ出し情報

コマンドリストに武器をセットできる

装備していない武器は、空きコマンドにセットすることが可能。コマンドにセットした武器を選択すれば、武器を持ち替えて固有の必殺技が使えるようになる。これを利用すれば、状況に応じた必殺技の使い分けが可能となり、戦闘もぐっと楽になるだろう。

魔法剣

魔法と必殺技を掛け合わせることで発動する「魔法剣」。ファイア・ブリザド・サンダーの3属性の効果を武器に宿らせて、敵に状態変化とともにダメージを与える物理攻撃だ。

魔法効果を持った物理攻撃

魔法剣によるダメージは、基本的に必殺技だけの威力（魔法ダメージはない）なので、必殺技は攻撃力の高い人に任せるのがいい。また、武器に宿った魔法を最大限生かせるのは、巻き込み系必殺技だ。敵の密集地帯に魔法剣を叩き込めば、範囲内の敵をすべて状態変化にできる。

魔法剣

必殺技と魔法の連係攻撃

魔法剣は、まず最初に魔法を唱え、やや遅れてから必殺技を解き放つことで発動できる。また、最初に使う魔法はファイラやブリザラなど、3属性の魔法をマジックパイルで強化した魔法でも可能。この場合でも、魔法ダメージは存在しないが、必殺技が敵に与えるダメージが2〜3倍になる。

魔法剣入力のタイミング

魔法剣を発動させるタイミングは、魔法同士を掛け合わせるマジックパイルよりも待ち受け時間が長い。そのため、シングルモードでモグとマジックパイルを行う場合（P.065）は、合体魔法を狙うよりも魔法剣を狙った方が成功率が高い。状況に応じて使い分けるようにしよう。

魔法剣データの見方

❶ その魔法剣の組み合わせ
❷ 魔法剣の威力
❸ 魔法剣の付属効果
❹ 魔法剣の説明

[魔法剣] 属性効果を併せ持つ必殺技

必殺技に吸収した魔法の属性効果を追加する魔法剣。単発の魔法よりも、敵をより確実に状態変化にしやすいのが特徴だ。

紅蓮の炎をまとう必殺技

ファイア剣

組み合せ
ファイア×必殺技

威力
必殺技に依存

効果
火炎／防御力低下／移動速度アップ

ファイア系の魔法と必殺技を「マジックパイル」で掛け合わせることで発動する魔法剣。必殺技に炎をまとわせ、ダメージを与えるとともに状態変化・火炎を引き起こす。火炎の状態変化のときは防御力が低下しているので、攻撃の手を休めずに追撃したいところだ。

極寒の冷気を宿した必殺技

ブリザド剣

組み合せ
ブリザド×必殺技

威力
必殺技に依存

効果
氷結／行動不能

ブリザド系の魔法と必殺技を「マジックパイル」で掛け合わせることで発動する魔法剣。必殺技に冷気をまとわせ、ダメージを与えるとともに状態変化・氷結を引き起こす。氷結の状態変化時に武器で攻撃すれば、2倍のダメージを与える事が可能。一気にとどめを刺そう。

ほとばしる電撃を刃に降ろす必殺技

サンダー剣

組み合せ
サンダー×必殺技

威力
必殺技に依存

効果
気絶／行動不能

サンダー系の魔法と必殺技を「マジックパイル」で掛け合わせることで発動する魔法剣。必殺技に雷をまとわせ、ダメージを与えるとともに状態変化・気絶を引き起こす。気絶の状態変化は相手の動きを約4秒止めることが可能。厄介な敵の足止めに使うのも、1つの手だ。

はみ出し情報

連続攻撃の必殺技で魔法剣のダメージもアップ！

連続で攻撃する必殺技も魔法剣にすることが可能。特にオススメなのがブリザド剣＋メッタ斬りの組み合わせだ。1発目で敵を状態変化・氷結にして、2～5発目で倍のダメージを与えられる。つまり、5回連続の攻撃も実際に与えているダメージは9回分、というわけだ。上手く使いこなせば、強敵も楽に倒せるだろう。

日記パーフェクトデータ

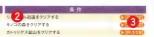
辺境の村のキャラバン隊がつづった冒険記。
強敵との死闘、途中で出会った人々のことなど
旅での記録がぎっしり詰まっている。
長き冒険で刻まれる日記の内容をチェックしよう。

390種類の旅の思い出を紹介

日記には、ミルラの雫を求めた旅の足跡が刻まれている。その数390。もちろん、普通に冒険を進めているだけで、すべての日記を読めるわけではない。ここでは日記に記録される内容の一部と、日記に書き込まれるための条件を掲載。日記の全文は、自らの目で実際に確認してほしい。

日記データの見方

日記

日記の内容 ❶	条件 ❷	❸
みどりの美しい丘の間をぬうように……と戦うことになるとは。	リ[illegible]ル街道をクリアする	[illegible]
キノコの森と呼ばれる場所に……ミルラのしずくをえることができた。	キノコの森をクリアする	[illegible]
カトゥリゲス鉱山。リルティの……ミルラのしずくをえることができた。	カトゥリゲス鉱山をクリアする	P.118

❶ 日記の内容(一部)
❷ 日記が書かれる条件
❸ 関連ページ

[旅の目的達成系] さまざまな体験がキャラバンの思い出となる

ミルラの雫集めの終了、ダンジョンのクリア、新しい街への来訪など、旅のひと区切りや新しい体験などがつづられる日記。5つのパターンで記録されるので、意識的に行動するといい。それが結果として冒険者の耳目を広げることにもなるのだ。

ミルラの雫を集め終わったときに記される日記

ミルラの雫を集め終わると開かれる「水かけ祭り」の後に記される日記。その年を振り返ったものや、「あるおとぎ話」についてつづられる。

日記の内容	条件
初めてのキャラバンの旅が終わって。話に聞いて……お祭りだ。楽しもう。	1年目の旅を終える
2年目の旅が終わって。瘴気になやませたり……また会えるといいな。	2年目の旅を終える
3年目の旅が終わって。今年、新しい出会い……さみしさもあると思った。	3年目の旅を終える
4年目の旅が終わって。長い旅を続ける中で……ミルラの旅だもの。	4年目の旅を終える
5年目の旅が終わって。すべての記憶を……生き方も選べたはずだから。	5年目の旅を終える
6年目の旅が終わって。黒騎士を倒した……手に入れようとしたんだと。	6年目の旅を終える
7年目の旅が終わって。『遠い遠い昔……人々は忘れてしまったのだろう。	7年目の旅を終える
8年目の旅が終わって。『ある日、天より……関係があるみたいだった。	8年目の旅を終える
9年目の旅が終わって。『生まれたばかり……を伝えているように思える。	9年目の旅を終える
10年目の旅が終わって。『魔物たちが思い出を……終わりだったかな。	10年目の旅を終える
今年の旅を終えて。水かけ祭では……忘れられないんだろうな。	11年目の旅を終える

初めてのダンジョンをクリアしたときに記される日記

初めて挑戦するダンジョンから見事に雫を獲得できたときにつづられる。その内容は、ダンジョンの構造や、奥で待ち構えているボスについてだ。

日記の内容	条件	
みどりの美しい丘の間をぬうようにして……と戦うことになるとは。	リバーベル街道をクリアする	[P.092]
キノコの森と呼ばれる場所に……ミルラのしずくをえることができた。	キノコの森をクリアする	[P.110]
カトゥリゲス鉱山。リルティの……ミルラのしずくをえることができた。	カトゥリゲス鉱山をクリアする	[P.118]
ティパの村の東、大陸を二分する……しばらくは村も安心だろう。	ゴブリンの壁をクリアする	[P.100]
ジャック・モキートの館をおとずれる……ぐらい言えばよかった。	ジャック・モキートの館をクリアする	[P.140]
ティダの村にミルラの木が育ったのは……気持ちがわかったように思う。	ティダの村をクリアする	[P.132]
平和の時代のシンボル、ヴェオ・ル水門……ならないということか。	ヴェオ・ル水門をクリアする	[P.150]
ファム大平原の南の森の奥に大きく……去ろうとしたとき風が頬をなでた。	セレパティオン洞窟をクリアする	[P.170]
悪魔の巣窟デーモンズ・コート。多くの……気を引きしめていかなければ。	デーモンズ・コートをクリアする	[P.164]
キランダ火山島に渡る……帰ってこれたのだから、よしとしよう。	キランダ火山をクリアする	[P.179]
コナル・クルハ湿原をおとずれる……"ぼ碑"のようでさみしげだった。	コナル・クルハ湿原をクリアする	[P.188]
レベナ・テ・ラ。すでにうしなわれた……屋内はやけにしずかだった。	レベナ・テ・ラをクリアする	[P.198]
ライナリー砂漠に来てみた。目に入る景色は……遠くまで来ちゃったな。	ライナリー砂漠をクリアする	[P.210]

初めての街や村などを訪れたときに記される日記

日記に記される場所は全部で8ヵ所。主に街や村の特徴や感想だ。その場所を訪れるだけで条件を満たせるので、条件としてはいたって簡単。

日記の内容	条件	
ここが、かつての、リルティの民の中心……つらいことも、すべてを。	マール峠に訪れる	[P.108]
初めてみたアルフィタリアの城下町……そんな顔のひとたちばかりだった。	アルフィタリア城下町に訪れる	[P.130]
ユークの都、シェラ。ひんやりと……なんとも、ミステリアスな種族だ。	シェラの里に訪れる	[P.148]
広々としたファム大農場。ここは……平和のつどう場所だと感じた。	ファム大農場に訪れる	[P.162]
ここが、セルキーの民の村。最初は……もう、ここへは立ちよりたくない。	ルダの村に訪れる	[P.208]
伝説の村、マグ・メル。いや、伝説からも……おかしな風の流れを感じた。	マグ・メルに訪れる	[P.222]
はじめておとずれた、モーグリの巣。近頃の……さわって、別れをつげた。	モーグリの巣に訪れる	[P.053]
瘴気ストリーム。この地を多くの……ほんの少し、ふれたような気がした。	瘴気ストリームに訪れる	

2・3周目のダンジョンをクリアしたときに記される日記

モードの違いや、ダンジョンで何度死んだかによって、記される内容が異なってくる。また、この種類だけは、同じ内容が何度でも記録される。

日記の内容	条件
(ステージ名)にて(ボス名)……今回はゆとり……とは思わなかったな。	2周目以降を1回も戦闘不能にならずにクリア(シングルモード時)
(ステージ名)にてなんとかミルラの……やはりゆだんはできないな。	2周目以降を戦闘不能回数1～3回でクリア(シングルモード時)
(ステージ名)にて(ボス名)を倒し……明日からも旅は続くのだから。	2周目以降を戦闘不能回数4～7回でクリア(シングルモード時)
(ステージ名)にて(ボス名)を倒し……キズあと、残るだろうな。	2周目以降を戦闘不能回数8～15回でクリア(シングルモード時)
なんということだろう。生きている……一生忘れられないことだろう。	2周目以降を16回以上戦闘不能になってクリア(シングルモード時)
(ステージ名)にて(ボス名)……ケガをする者……とは思わなかったな。	2周目以降を1回も戦闘不能にならずにクリア(マルチモード時)
(ステージ名)にて(ボス名)を倒し……ゆだんはできないなと思う。	2周目以降を戦闘不能回数1～3回でクリア(マルチモード時)
(ステージ名)にて(ボス名)を倒し……気を引きしめていかないと。	2周目以降を戦闘不能回数4～7回でクリア(マルチモード時)
(ステージ名)にて(ボス名)を倒し……よろこびになみだが出る。	2周目以降を戦闘不能回数8～15回でクリア(マルチモード時)
今となっては笑いが止まらない……みんな生きている。みんないる。	2周目以降を16回以上戦闘不能になってクリア(マルチモード時)

特殊な条件をクリアすると記される日記

冒険を始めるときや、サイドストーリーを見ると記される。サイドストーリー関連の日記については、参照ページ先で詳しい条件を確認しよう。

日記の内容	条件	
いよいよ旅立ちの朝がやってきた。気を張って……目指して進むつもりだ。	ゲームスタート直後	
王女は、多くのひとびとのよりどころと……旅のミリョクなのだろうか。	ルダの村で王女のイベントを見る	[P.254]
愛し合い、ちぎり合い、ながい時をへて……もはや、なにもなかった……	ティダの村悲恋のイベントを最後まで見る	[P.255]

[街道イベント系] 街道イベントが発生したとき、物語は生まれる

さまざまな人々との出会いがある街道イベント。数多くの出会いとともに、いろいろな思い出が日記に刻まれる。

ほかの街や村のキャラバン隊と出会ったときに記される日記

街道では5つのキャラバン隊と遭遇する。彼らに対する接し方によっては、記される内容が違ってくる場合もある。

日記の内容	条件	
食事が終わり、さて出発しようという頃……探しでも、していたのだろう。	「魔物を追って」を見る	[P.246]
朝、マール峠のキャラバンに出会った……ほうは大丈夫なのだろうか。	「おすそわけ」を見る	[P.247]
マール峠のキャラバンに出会う……完成品にはあまり関心がないのだろう。	「武器をくれる」を見る	[P.247]
マール峠のキャラバンに出会う……それを渡す。少し気分がいい。	「素材を……」でタダであげるを選択	[P.247]
マール峠のキャラバンに出会う……と引きかえにゆずることにした。	「素材を……」で売ってあげるを選択	[P.247]
マール峠のキャラバンに出会う…………欲が出たか。かっこわるい。	「素材を……」で売ってあげるを選択（断られる）	[P.247]
マール峠のキャラバンに出会う……少々、気まずいがあきらめてもらった。	「素材を……」でゆずれないを選択	[P.247]
村を出発してすぐのこと……戦いのコツをいろいろ教えてもらった。	チュートリアルを見る	
村を出発してすぐのこと……と言われたけれど先を急ぐことにした。	チュートリアルを見ない	
朝方、アルフィタリア城の……大城下町のキャラバンといったところか。	「城下町行進」を見る	[P.244]
アルフィタリア城のキャラバンと……するのだから悪くはないか。	「同族のよしみ」を見る	[P.244]
アルフィタリア城のキャラバンと……このあつかいはちょっとくやしい。	「隊長は心配です」を見る	[P.244]
アルフィタリア城のキャラバンと……がちがうのだからムリもない。	「ケンカしてました」を見る	[P.245]
アルフィタリア城のキャラバンと……かたりぐさが相変わらずだったな。	「リルティの歴史と隊長さん」でそうですねを選択	[P.245]
アルフィタリア城のキャラバンと……調子でかわされてしまった。残念だ	「リルティの歴史と隊長さん」でそうですか？を選択	[P.245]
アルフィタリア城のキャラバンと……みんな元気にしているかな？	「隊長引退」で祝い金を送るを選択	[P.245]
アルフィタリア城のキャラバンと……少々、持ち合わせが足りなかった。	「隊長引退」で祝い金を送るを選択（お金がない）	[P.245]
アルフィタリア城のキャラバンと……ときだったって言ってたっけ。	「隊長引退」でおめでとうを選択	[P.245]
今日は気分を変えて、本街道を……ファム大農場のキャラバンだろう。	「農民みたいな人たち」を見る	[P.248]
ファム大農場のキャラバンと食事を……味が出てきてうまかったよな。	「一緒に食事」でいただきますを選択	[P.248]
ファム大農場のキャラバンの……あれもミルラのたまものなのだろうか？	「一緒に食事」でまた今度を選択	[P.248]
昨日からファム大農場の……の話になる。今度、種でも実家に送ろうか。	「農耕について教えてもらいました（1度目）」を見る	[P.249]
朝方、ファム大農場の……かもしれないと思わせられることもある。	「農耕について教えてもらいました（2度目）」を見る	[P.249]
めずらしく本街道の近くで……した時に突然、数が必要になるものだ。	「素材買わない？」で足りてないを選択	[P.249]
めずらしく本街道の近くで……まったくクラヴァットは親切な種族だ。	「素材買わない？」で足りてないを選択（おまけ付き）	[P.249]
めずらしく本街道の近くで……もちろん、買ったりはしなかった。	「素材買わない？」で足りてるを選択	[P.249]
めずらしく本街道の近くで……売ってもらえず。なんとも世知がらい。	「素材買わない？」で足りてないを選択（お金がない）	[P.249]
ルダの村の二人だけの……ソールさんの気持ちが少し理解できた気がした。	「しずくたまった？」でミルラの雫がある場合	[P.252]
ルダの村の男女に出会った…しずくあつめをしているのだろうに。	「しずくたまった？」でミルラの雫がない場合	[P.252]
ルダの村の二人に出くわした……相手にしていられないので先を急ぐ。	「喧嘩するほど仲が良い」を見る	[P.252]
まっすぐな道を気持ちよく進んでいると……キャラバンとしてあまい。	「素材買って！」で買ってあげないを選択	[P.253]
遠くに聞こえる声に……安く買いたたいてやった。でも、少し心配だ。	「素材買って！」で買ってあげるを選択（基本価格未満）	[P.253]
遠くに聞こえる声に……これから先もあの性格は変わらないのだろうか。	「素材買って！」で買ってあげるを選択（基本価格以上）	[P.253]
本街道外れのいなか道から……ミルラの旅を楽しむのも悪くない。	「ハナさんの舞」でたのむを選択	[P.253]
本街道外れのいなか道から……おどり出してしまった。少しはずかしい。	「ハナさんの舞」でたのむを選択（いっしょに踊る）	[P.253]
本街道外れのいなか道から……早々に次の目的地へ向かうことにした。	「ハナさんの舞」でえんりょするを選択	[P.253]
石だたみの道をゆくと……悪いことをしたかもしれない。	「交換しないか？」で所持してるが持ってませんを選択	[P.250]
石だたみの道をゆくと……入手した品はいたってふつうの物だった。	「交換しないか？」でそうですよを選択	[P.250]
石だたみの道をゆくと……いまいちだったので今回は見送らせてもらった。	「交換しないか？」で持ってませんを選択	[P.250]
馬車を止めて休んでいる……それとも上質のイヤガラセなのか。	「聞く耳持たなかったら恵まれて」でいりませんを選択	[P.251]
遠くから呼ばれる声がする……ガーディに売りつけられてたアレだ。	「いなかパンと世界その1」であいづちをうつを選択	[P.251]
遠くから呼ばれる声がする……悪ノリがすぎるよ、アミダッティ。	「いなかパンと世界その1」で食べるを選択	[P.251]
いなか道を行くと、わきから現れる……ちょっとふしぎな気持ちになった。	「いなかパンと世界その2」で瘴気ですねを選択	[P.251]
いなか道を行くと、わきから現れる……アミダッティもかわいいものだ。	「いなかパンと世界その2」で青カビですを選択	[P.251]
いなか道を行くと、わきから現れる……本気なのかもしれない。	「いなかパンと世界その2」で食べるを選択	[P.251]
アミダッティー行に出会う。彼は最初から……あなどるべからず、だな。	「いなかパンと世界完結編」を見る	[P.251]

※各街道イベントについては参照ページを確認のこと

特殊な人物たちとのイベントが発生すると記される日記

ガーディや黒騎士といった、ストーリーにからむ人物と出会うことも。
彼らとの出来事もしっかりと日記に書き留められる。

日記の内容	条件	
しましま盗賊団にやられた……でも、ま、この程度ならいいか。	「本業」で食べ物を盗まれた場合	[P.242]
しましま盗賊団にやられた……このかりは必ずかえす、と心にちかう。	「本業」で素材を盗まれた場合	[P.242]
この瘴気の中、クリスタル……盗賊団にねらわれ……あ、あいつ、まさか。	「偽キャラバン隊」を見る	[P.242]
旅の途中、しましま盗賊団に……はねても死なない気がしたんだ。	「キャラバン包囲作戦」で強行突破を選択	[P.243]
旅の途中、しましま盗賊団に……をしてしまったのだろう。もう、寝ます。	「キャラバン包囲作戦」でしたがうを選択	[P.243]
道行きの途中、ふと、気がつくと……勝った気持ちなのはなぜだろう。	「モーグリ潜入作戦」を見る	[P.243]
しましま盗賊団のメ・ガジさんが……進んでいこうとしているようだった。	「さよならじいさん」で村に来るかい?を選択	[P.243]
しましま盗賊団のメ・ガジさんが……よい死期をえたのではないかと思う。	「さよならじいさん」で解散だなを選択	[P.243]
アルフィタリア城のキャラバン……その名を知られているなんてスゴイな。	「武勇の噂」を見る	[P.238]
目の前にマール峠のキャラバンが……なぜ、こんなことをしたのだろう。	「嵐の予感」を見る	[P.239]
街道でしましま盗賊団を……なんとなく、その言葉も信じられそうだ。	「しましまは命を盗まない」を見る	[P.239]
アルフィタリア城のキャラバンと……知られた黒騎士の最後の話のようだ。	「贖罪」を見る	[P.239]
おそらくあれが黒騎士と呼ばれている…うかがい知ることができた。	「目撃」を見る	[P.239]
黒騎士が死んだ。黒騎士の人生に……満足して死んでいったように見えた。	「邂逅」を見る	[P.239]
瘴気の中を旅しようなんて……みたいだったから書きとめておく。	「マール峠と」で助けてみるを選択	[P.240]
瘴気の中を旅しようなんて……村までの乗車代として書きとめておく。	「マール峠と」でほっとくを選択	[P.240]
また、ガーディだ。今度は……貸したギルは戻ってこないだろうな。	「ファム大農場と」で貸すを選択	[P.240]
また、ガーディだ。今度は……こんな詩は聞いたことがない。	「ファム大農場と」で貸さないを選択	[P.240]
なんてことだろう!ガーディ。こいつ……すべて彼の自作だったようだ。	「シェラの里と」を見る	[P.241]
はくちゅうむ、というのか……次々凍てつき冷気をまとった御身現す	「ルダの村と～白昼夢」を見る	[P.241]
盗賊団とサギ師。最悪の……眠る伝説の宝物か、探してみるのも悪くない。	「盗賊団vs詐欺師」で払うを選択	[P.241]
盗賊団とサギ師。最悪の……砂漠か。何か探し出さなきゃ元が取れない。	「盗賊団vs詐欺師」でリンゴを出すを選択	[P.241]

モンスター情報を聞いたときに記される日記

マール峠、アルフィタリア城下町、シェラの里のキャラバン隊と出会うと、
モンスターの情報を聞ける場合がある。バトルや素材集めに役立てよう。

日記の内容	条件	
(モンスター名)という種族の魔物の……〈モンスターの攻撃についての情報〉	アルフィタリア城のキャラバン隊と出会ったときにランダム	[P.245]
マール峠のルッツのマメちしき……〈モンスターが落とす素材についての情報〉	マール峠のキャラバン隊と出会ったときにランダム	[P.246]
長年のユークの魔物研究に……[例外あり]〈モンスターの耐性についての情報〉	シェラの里のキャラバン隊と出会ったときにランダム	[P.251]

モンスター名

情報を聞けるモンスターは51～55種類。中にはボスモンスターについての情報もある。

プリン系	サボテンダー	ギガントード	オーク	コカトリス	ヘルプラント系	アームストロング	リッチ
ボム系	ブレイザビートル	アバドン	オーガ	ラミア	グレムリン	ギガースロード	ドラゴンゾンビ
アーリマン系	ムー系	ゴースト	キマイラ	サハギン系	ミミック	ゴーレム	トンベリ
グリフォン	ヘッジホッグ系	トンベリコック	ギガース	スコーピオン系	ジャイアントクラブ	リザードキング	シェード
ケルベロス	スケルトン	エレキクラゲ	クァール	キラービー系	モルボル	鉄巨人	デスナイト
オチュー	キャリオンワーム	レイス	ズー	コウモリ系	オークキング	ケイブウォーム	スフィア
ベヒーモス	リザードマン	ゴブリン	ガーゴイル	ナイトメア	ゴブリンキング	アントリオン	

特別なモンスターの情報を聞いたときに記される日記

シェラの里のキャラバン隊から伝説のモンスターの情報を聞くことが可能。
ユークの古文書にのみあるモンスターの詳しい姿が日記に書き込まれる。

日記の内容	条件	
ユークの古文書にのみ……ほどこされているという。〈トンベリについて〉	シェラの里のキャラバン隊と出会ったときにランダムで	[P.251]
ユークの古文書にのみ……のことだったんだな。〈シェードについて〉	シェラの里のキャラバン隊と出会ったときにランダムで	[P.251]
ユークの古文書にのみ……ゆらめいて見えるそうだ。〈デスナイトについて〉	シェラの里のキャラバン隊と出会ったときにランダムで	[P.251]
ユークの古文書にのみ……死へ向かうだけという。〈スフィアについて〉	シェラの里のキャラバン隊と出会ったときにランダムで	[P.251]

家族や冒険の途中で出会った人々から
モーグリの手によって届けられる手紙。
その種類は非常に多く内容もさまざま。
中には貴重なアイテムが付いてくることもある。

手紙が届く条件とタイプ

手紙の送信者は、「家族」「キャラバン」「街や村の人」の大きく3つに分けられる。次項から、「各手紙が送られる条件」と「手紙の内容の一部」を、この送信者別で掲載。また、手紙には、単発タイプと継続タイプの2タイプがある（下記参照）ので、その区分けも行っている。

■手紙が届く条件

【家族】

主な条件
- 種族
- 男女
- 家族構成
- 親の職業
- 家族との相性

【キャラバン隊】

主な条件
- 種族

必要条件

差出人が所属するキャラバン隊の街道イベントを見ている。

【街や村の人】

主な条件
- 種族
- 男女
- 差出人と一度は会話している。

■手紙のタイプ

どの返信内容を選んでも連続性がなく単発で終了する。

選択した返信内容や添付するアイテムにより話が継続し、新たな手紙が届く。

手紙データの見方

街や村の人・キャラバン隊の手紙

1. 手紙のタイトル
2. 差出人
3. 手紙の内容（前半部分のみ）
4. 手紙に付いてくるアイテム
5. 手紙が届く条件
6. 返信内容
7. 相性の変化する値
8. 手紙の解説
9. 条件の関連ページ

[家族からの手紙] 帰りを待つ家族からの手紙の紹介

届けられる手紙の中で、最も数が多いのが家族からもの。条件は主に種族、男女、職業、家族構成とその相性などが関わってくる。また、返信する内容次第で、相性が変化するのも特徴だ。

単発タイプ

みんななかよく　差出人：母親

この手紙　ちゃんと届くのかしら?　むらのそとは
タイヘンなことばかり　でしょうけど〜

付いてくるアイテム：ー

条件
- 種族：クラヴァット　男女：女
- 職業：ー　家族：ー　相性：ー
- 固有の条件：・なし

返信
- ❶そんなの　ヤダ……相性−1
- ❷なかよくしてるよ……相性+1

解説　自分の子供のことを心配してか、家族から送られてくる手紙の中でも、母親のものは非常に多い。

わりぃ!　差出人：兄

あのさ　お前がたびに出る前　さがしてた
けんこうミルク　あれ　じつはオレがのんじまったんだ〜

付いてくるアイテム：好物度の一番高いたべもの

条件
- 種族：ー　男女：ー
- 職業：ー　家族：兄がいる　相性：ー
- 固有の条件：・なし

返信
- ❶ごまかされない……相性−3
- ❷まぁいいか……相性+2
- ❸きにしないで……相性+3

解説　家族構成によって、送られてくる手紙が異なる。また、アイテムを付けて送ってくれる場合もあるのだ。

なにやってんだか　差出人：姉

1ギルをわらうものは　1ギルになく!　お父さんたら
そう　いうわりには　よく　返すおつりを〜

付いてくるアイテム：ー

条件
- 種族：ー　男女：ー
- 職業：商人　家族：姉がいる　相性：ー
- 固有の条件：・なし

返信
- ❶たしかに……相性+1
- ❷そんなことない……相性−1

解説　実家の職業(P.042)が条件になるパターンだ。商人の場合にのみこの手紙が届く。

何もみえない　差出人：母親

こんやは　ショウキがこくて　ホシひとつ
みえないわ　むらのためとはいえ　キャラバンに〜

付いてくるアイテム：ー

条件
- 種族：ー　男女：ー
- 職業：ー　家族：ー　相性：母との相性が良い
- 固有の条件：・5年目以降

返信
- ❶シンパイしないで……相性+1
- ❷けっこうツライ……相性+2

解説　手紙が届く条件の中で、家族との相性は重要な要素。毎年話しかけて、相性を上げておこう。

さいきん　差出人：母親

家の　うしのミルクの出が　あんまり　よくないのよね
ぐずぐずしてないで〜

付いてくるアイテム：ー

条件
- 種族：ー　男女：ー
- 職業：ー　家族：ー　相性：ー
- 固有の条件：・牛の飼育を始めて3年以上

返信
- ❶うん　かえるよ……相性±0
- ❷かえれないよ……相性±0

解説　種族や職業、家族との相性などにまったく関係ない、手紙ごとに持つ固有の条件で届くこともあるのだ。

おまもり　差出人：母親

[キャラクター名]　げんきにたびをつづけていますか?
お前はがんばりすぎてしまうので 母さんは〜

付いてくるアイテム：フェニックスのお

条件
- 種族：ー　男女：女
- 職業：ー　家族：ー　相性：母との相性が良い
- 固有の条件：・100年目以降

返信
- ❶ありがとう……相性+1
- ❷やくにたたなそう……相性−1

解説　条件が非常に特殊な手紙。100年以上冒険をしていると、母親からフェニックスのおがもらえる。

継続タイプ

「ヒミツってやつ」シリーズ

ヒミツってやつ　差出人：父親

ちょいと　たのみがあるんだが　ひょうたんいも
あまってたら　こっちに　おくってくれよ～

付いてくるアイテム：ー

条件
種族：ー　男女：ー
職業：さいほう屋　家族：ー　相性：ー
固有の条件：・なし

返信
❶あやしい……相性±0
❷あまってないよ……相性±0

解説 実家がさいほう屋だと父親から、いきなりこんな手紙が。ひょうたんいもがあるのならぜひ送りたい。

ものずきな　差出人：父親

イモのかわで　つくったアイテムを　うったら　なんと
ものずきな　たびびとが　かっていってくれたよ～

付いてくるアイテム：800ギル

条件 ・返信時にひょうたんいもを送った

返信
❶ふう～ん……相性±0
❷よかったね……相性±0

解説 意外な結果から800ギルも送られてくる。家族からの要求には、従った方が良い結果が得やすい。

まったく！　差出人：父親

お前…　ひょうたんいもを　送ってくれって
たのんだじゃないか　せっかく　わが家につたわる～

付いてくるアイテム：ー

条件 ・返信時にひょうたんいも以外のアイテムを送った

返信
❶あやしい……相性－1
❷ザンネン……相性＋1

解説 とりあえず食べ物を送るとこんな返事が。選んだ返信ではなく、添付するアイテムが重要な場合もある。

もったいねぇ　差出人：父親

お前　オレが　ただハラが　へってたからだと
思ってないか？　せっかく　わが家のヒデンを～

付いてくるアイテム：ー

条件 ・返信時にアイテムを送らなかった

返信
❶ザンネン……相性±0
❷きょうみがない……相性±0

解説 何にも付けて送らないとこんな結果に。添付するアイテムによって結果が大きく違ってくる良い例だ。

あたらしいパンシリーズ

あたらしいパン　差出人：母親

ねぇ[キャラクター名]こんどね　家でひいたこなで
おもしろいパンを　つくろうと思うの～

付いてくるアイテム：ー

条件
種族：ー　男女：ー
職業：こなひき屋　家族：ー　相性：ー
固有の条件：・3年目以降

返信
❶それで　いいんじゃない？……相性＋1
❷ひょうたんパンは？……相性＋1
❸なんでもいいよ……相性－1

解説 家族からいろいろなことを相談されるときもある。返信の選択次第でいいことがあるかもしれない。

大せいこうよ！　差出人：母親

あのあと　ほしがたパンをつくって　うりだしたら
ものすごいはんきょう！　はんじょうしちゃったわよ～

付いてくるアイテム：300ギル

条件 ・「あたらしいパン」の返信で❶を選択

返信
❶これだけ？……相性－1
❷なにもしてないよ……相性＋2
❸ありがとう……相性＋3

解説 アドバイスが見事的中。その恩恵として300ギルをゲット。返信の選び方1つで結果がまったく違う。

まァ　差出人：母親

なんでもいいなんて･･･　そりゃあ　アンタは
この家業　つぐつもりは　ないのかもしれないけど～

付いてくるアイテム：ー

条件 ・「あたらしいパン」の返信で❸を選択

返信
❶ゴメンナサイ……相性±0
❷カンケイないから……相性±0

解説 家族からの手紙に対し、そっけない返事や否定的な意見を返すと、相性が下がってしまうことが多い。

まあまあだったわ　差出人：母親

おまえのアドバイスどおり　ひょうたんパンをつく
ってうりだしたの　まぁまぁのうれゆきだったわ～

付いてくるアイテム：ー

条件 ・「あたらしいパン」の返信で❷を選択

返信
❶そっか……相性＋1
❷がんばって……相性＋2
❸やめときなよ……相性－1

解説 アイデアがイマイチだった場合は、ギルは送られてこない。返信に悩んだときは、自分のカンを頼りに。

「こまった」シリーズ

こまった　差出人：父親

さいきん　[妹の名前]　がやたらと　はんこうてきでな… ちっとも　はなしを　きいてくれないんだ～

付いてくるアイテム：300ギル

条件
種族：－　男女：－
職業：かじ屋　家族：妹がいる　相性：妹との相性が悪い
固有の条件：・なし

返信
❶父さんにだけ……相性±0
❷わからない……相性±0
❸そのうちなおる……相性±0

解説　ときには家族の悩みをそっと伝えてくれることも。せっかくの相談なので聞いてあげよう。

※返信❷を選択した場合、返事は届かない

ガーン！　差出人：父親

お前にいわれて　母さんとはなしている　[妹の名前]をきをつけて　よーく　みてたんだけど～

付いてくるアイテム：－

条件　・「こまった」の返信で❶を選択

返信
❶そのうちなおる……相性±0
❷まぁあきらめて……相性±0

解説　相談に乗ってあげると、意外と気の小さいことがわかる。手紙では家族の違った一面が見れるのだ。

そうか？　差出人：父親

そうか…？　ホントウに　そのうちなおるのか？
前のように　父さんとフロに　はいったり～

付いてくるアイテム：－

条件　・「こまった」の返信で❸を選択

返信
❶そんなのムリ……相性±0
❷きながにまてば……相性±0

解説　親ばなれしようとしている妹が寂しかったらしい。離れた実家の様子が分かるのも手紙のいいところ。

「お父さんったら」シリーズ

お父さんったら　差出人：母親

この前ね　みちゃったんだけど　お父さんったら
あんたのくれた手紙　かくれてなんども　ながめてるの～

付いてくるアイテム：－

条件
種族：－　男女：－
職業：－　家族：－　相性：父親との相性が悪い
固有の条件：・なし

返信
❶そうする……相性＋1
❷しらないよ……相性－1

解説　仲の悪い父親との間を取りなそうとしている母親からの手紙。相性が良いと来ない手紙もあるのだ。

父より　差出人：父親

[キャラクター名]へ　手紙なんて　かくヒマがあるのなら　もっとしゅぎょうに　はげみなさい～

付いてくるアイテム：－

条件　・「父さんったら」の返信で❶を選択

返信
❶わかってる……相性±0
❷いじっぱり……相性±0

解説　父親からの照れ隠し的内容の手紙が届く。返信次第で、違った相手から返事がくる場合もあるのだ。

ンもう　差出人：母親

ふたりとも　ごうじょうなんだから
お母さんだって～

付いてくるアイテム：－

条件　・「父さんたら」の返信で❷を選択

返信
❶ごめんなさい……相性±0
❷むこうがわるい……相性±0

解説　そっけない返事で母親との相性が悪くなる例。相性による恩恵は大きいので家族とは仲良くしておこう。

継続タイプ

「こんなものが」シリーズ

こんなものが　差出人：母親

家の大そうじをしたらヘンなものが　でてきたの
「でんせつのぶき」とか　かいてあるんだけど～

付いてくるアイテム：ー

条件
- 種族：ー　男女：ー
- 職業：かじ屋　家族：ー　相性：ー
- 固有の条件：・かじ屋レベルが1以上

返信
- ❶送って……相性±0
- ❷いらない……相性±0

解説　母親からの手紙に「でんせつのぶき」の名が。ぜひとも送って欲しいので、返信❶を選びがちだが……。

おくるわよ　差出人：母親

なんだかウサンくさいけど　とりあえず送るわ～

付いてくるアイテム：こんごうせき

条件
- ・「こんなものが」の返信で❶を選択

返信
- ❶ありがとう……相性+1
- ❷やっぱいらない……相性−1

解説「でんせつのぶき」がついにと期待したのに、送られて来たのはなんと「こんごうせき」。残念。

びっくりしたわ　差出人：母親

せっかくだからって　お父さんが　きたえてみたの
そしたら　なんだかすごく～

付いてくるアイテム：ひぞうの○○

条件
- ・「こんなものが」の返信で❷を選択
- ・かじ屋レベルが2以上

返信
- ❶スゴイでしょ？……相性+1
- ❷父さんがすごい……相性+2

解説「でんせつのぶき」は無理だったが「ひぞうの○○」の入手に成功。入手方法はこの手紙のみ。

「いいほうほう」シリーズ

いいほうほう　差出人：母親

父さんがね　こしをまたわるくしたのよ　でも
がんこにくすりをのまないの～

付いてくるアイテム：ー

条件
- 種族：ー　男女：ー
- 職業：かじ屋　家族：ー　相性：ー
- 固有の条件：・3年目以降
- ・カトゥリゲス鉱山の2周目をクリア済み

返信
- ❶おだいじに……相性+1
- ❷たいしたことない……相性−1

解説「オークベルト(P.291)」は素材の中の1つ。腰を悪くした父親のためにも送ってあげよう。

たすかった　差出人：父親

[キャラクター名]　ありがとう これをつけると
こしのちょうしが よくなって いっそうしごとに力が～

付いてくるアイテム：オヤジの○○(種族により異なる)

条件
- ・返信時にオークベルトを送った

返信
- ❶ありがとう……相性+1
- ❷むちゃしちゃって……相性+2
- ❸きのせいだったんじゃない……相性−2

解説「オークベルト」のおかげで腰が完全に復調した父親から「オヤジの○○」が送られてくる。

むつかしいわ　差出人：母親

アナタに　手紙を送ったって　お父さんに　いったら
すっごく　おこってね　そしたら～

付いてくるアイテム：ー

条件
- ・「いいほうほう」の返信で❶を選択
- ・返信時にオークベルトを送っていない

返信
- ❶父さんらしい……相性±0
- ❷なんだ……相性±0

解説　父親も元気になったみたいで一安心だ。ふるさとで待つ家族には、いつまでも元気でいてもらいたい。

まったく！　差出人：母親

お前はほんとうに　親ふこうな　こどもだね!
もうたよりになんか～

付いてくるアイテム：ー

条件
- ・「いいほうほう」の返信で❷を選択
- ・返信時にオークベルトを送っていない

返信
- ❶そんなつもりじゃ………相性+1
- ❷それでいい……相性−1

解説　父親の大事を「たいしたことない」で済ませては、温厚な母親も怒る。返信で誤解を解いておこう。

[キャラバン隊からの手紙] 街道で出会うキャラバン隊からの手紙の紹介

各キャラバン隊と1度遭遇すれば、リーダーから手紙が届くようになる。届けられる手紙の内容は、種族についての話が多い。

単発タイプ

ぐるぐると　差出人：アミダッティ

ごきげんよう　ティパの村の　たびさきでは
さまざまなものを　みることになろう～

付いてくるアイテム：かいふくやく

条件　種族：ユーク　男女：男
固有の条件　・シェラの里のキャラバン隊と会った [P.250]

返信　❶かんがえます
❷ぐるぐる？

解説　智の民・ユークのキャラバンだけあって哲学的な手紙。ユークの男のみだけと条件が厳しい。

あなどるべからず　差出人：アミダッティ

せんじつ　クラヴァットのキャラバンを　はいけんした
のだが　おどろいたことに　行きだおれたゴブリンに～

付いてくるアイテム：ふしぎなえきたい

条件　種族：クラヴァット以外　男女：－
固有の条件　・シェラの里のキャラバン隊と会った [P.250]

返信　❶たしかに
❷いやいやいや

解説　キャラバン隊からの手紙にもアイテムが付くことも。シェラの里の特産・ふしぎなえきたいがもらえる。

ひょうじょうが…　差出人：アラン＝ガイル

きのう　ユークのキャラバンと　すれちがってさ
ちょっとぶつかっちゃって～

付いてくるアイテム：－

条件　種族：ユーク以外　男女：－
固有の条件　・アルフィタリア城のキャラバン隊と会った [P.244]

返信　❶おこってるよ
❷きにしてない

解説　ユークをよく思っていないリルティらしい話。キャラバン隊にユークがいないのが条件となる。

ほこり　差出人：ロルフ＝ウッド

「センテヒッショウ」　「イチゲキヒッサツ」
われわれ　リルティのほこりは～

付いてくるアイテム：－

条件　種族：リルティ　男女：男
固有の条件　・マール峠のキャラバン隊と会った [P.246]

返信　❶わすれてない
❷わすれてた

解説　武の民のほこりについてが語れる。種族による条件が多いのもキャラバン隊から届く手紙の特徴だ。

継続タイプ

「おまえさ…」シリーズ

おまえさ…　差出人：ダ＝イース

おまえ[キャラクター名]　だっけ？ このまえ　かいどうで
1人で　ばしゃに　のってるのみたけど～

付いてくるアイテム：－

条件　種族：－　男女：－
固有の条件　・ルダの村のキャラバン隊と会った [P.252]
・1人でプレイしている場合

返信　❶たしかに　サミシイ
❷1人で　へいき

解説　シングルモード時のみに届く。人数の少ないキャラバン隊の大変さを知るダ＝イースならではの手紙。

げんきかい？　差出人：ダ＝イース

よ！　ダ・イースだよ！　さいきんちょうしはどうだい？
オレたちはなんだか　へんてこりんな　ところに～

付いてくるアイテム：－

条件　・「おまえさ…」の返信で❶を選択

返信　❶うん　がんばるよ
❷きをつけて

解説　家族以外から届く手紙は、送信者の特徴が出ているものが多い。セルキーらしい手紙だ。

そっか　差出人：ダ＝イース

なぁんだ　シンパイして　なんだかソンしたなぁ
ま　いっか　おたがいがんばろうぜ～

付いてくるアイテム：－

条件　・「おまえさ…」の返信で❷を選択

返信　❶ありがとう
❷よけいなおせわ

解説　ルダの村でたった2人のキャラバン隊。親近感を持ってくれたのか励ましの手紙を返してくれる。

[街や村の人からの手紙] 冒険で出会う人々から届く手紙の紹介

旅の途中で出会った街や村の人々からも手紙が届く。手紙の中身は、ちょっとした噂話から悩み相談まで変化に富んでいる。

単発タイプ

おもいだしたぞ! 差出人：イワン=ロルフ

このまえあったとき　思い出せなくて　スマン！
オレはむかし　キミの父さんとおなじ～

付いてくるアイテム：ー

条件
種族：リルティ　男女：ー
固有の条件
・アルフィタリア城の衛兵イワン=ロルフと会話をした [P.130]
・3年目以降

返信
❶わすれてたくせに
❷なつかしい

解説 父親とかつて同じキャラバン隊にいた事実を知らされる。街や村の人から聞く意外な話は楽しみの1つ。

じつはあの2人… 差出人：レイラ=ミッド

あの　かじやのオヤジさんたちが
アルフィタリアのさかばで　たのしそうにしてるの～

付いてくるアイテム：ー

条件
種族：ー　男女：ー
固有の条件
・マール峠で宿屋の店員レイラ=ミッドと会話をした [P.108]

返信
❶なんだ　つまらない
❷なかよし　いちばん

解説 話しただけではわからない、街や村の人の普段の生活や出来事を手紙で確認することができる。

継続タイプ

「ききにくい事ですが」シリーズ

ききにくい事ですが 差出人：ファラス

いつも　ありがとうございます　アルフィタリアの
やどやでございます　ちょっと　おうかがい～

付いてくるアイテム：ー

条件
種族：セルキー　男女：ー
固有の条件
・アルフィタリア城の宿屋のファラスと会話をした [P.130]

返信
❶ぬすんでない
❷バレた

解説 いきなり部屋のランプを盗んだかどうかを尋ねられる。セルキーだから疑われているのか。

もうしわけございません 差出人：ファラス

たいへん　もうしわけございません　あらためて
カクニンいたしましたら　ちゃんと　へやのなかに～

付いてくるアイテム：あくまのつめ

条件
・「ききにくい事ですが」の返信で❶を選択

返信
❶ゆるさない
❷きにしない

解説 「ぬすんでない」と返信すると、お詫びの品として「あくまのつめ（P.291）」が送られてくる。

ありがとうございます 差出人：ファラス

ぬすんでいただいて　まことに　ありがとうございます!
じつは　そちらのシナ～

付いてくるアイテム：好物度の一番高い食べ物

条件
・「ききにくい事ですが」の返信で❷を選択

返信
❶なんだそりゃ
❷ゆるせないな

解説 なくなったのは呪いのランプらしく、怒られるどころか感謝され、お礼としてアイテムがもらえる。

はみ出し情報

変わり者のデ・ナムの手紙

シェラの里で出会うデ・ナムと会話すると手紙が届くようになる（初めに話しかけたキャラクターのみ）。送られてくる手紙はなんと連続で9通。瘴気の研究をしている彼が、実験のため自らの体を犠牲にしていく過程がつづられるのだ。まだチェックしていない人は、P.256を参考にデ・ナムの結末を見届けよう。

継続タイプ

「かみよ!!!」シリーズ

かみよ!!!　差出人：モーリス

ぼくの家で　生まれたこうしが　うられてしまうことに!!
ならないなんて…!!　あとすこし　お金があったら～

付いてくるアイテム：ー

条件
種族：ー　男女：ー
固有の条件　・ファム大農場の酪農家モーリスと会話をした ▶[P.162]
・3年目以降

返信
❶あたりまえのこと
❷かわいそうに・・・

解説
大事な子牛が売られそうに。お金に困っているようなので、ギルを送れば子牛を助けられるかも。

そう…　差出人：モーリス

そう…　そんなことは　わかっている　いきていく
そのためには　しかたのないことなんだ～

付いてくるアイテム：ー

条件
・「かみよ!!!」の返信で❶を選択

返信
❶わりきって
❷それでもいい

解説
キツイ返事をするとモーリスも困ってしまう。たまには変わった返信を選んで反応を楽しむのもいい。

かわいそう　差出人：モーリス

そう…　たしかに　かわいそうなのだ　しかし
そうしなければ　私たちは～

付いてくるアイテム：ー

条件
・「かみよ!!!」の返信で❷を選択

返信
❶ゆるしてもらえない
❷みがってだね

解説
生きていくためには仕方がない、とざんげをする手紙が届く。結局子牛は売られてしまう結果に。

ありがとう　差出人：モーリス

たすかった!!　[キャラクター名]さんのおかげで
ぼくのこうし　うられなくて　すみました～

付いてくるアイテム：ミルク

条件
・返信時に5ギル以上添付した

返信
❶こんなのもらっても…
❷ありがとう

解説
5ギル以上送ると子牛を売らずに済む。人助けをすると、お礼としてアイテムがもらえることも。

「おりいって」シリーズ

おりいって　差出人：ヒュー=ミッド

そうだんに　のってほしいことが　あるんだ…
じつは　そろそろ　つれあいの　誕生日なんだ～

付いてくるアイテム：ー

条件
種族：ー　男女：ー
固有の条件　・マール峠の宿屋の店主ヒュー=ミッドと会話した ▶[P.108]

返信
❶すずなりチェリー
❷モーグリのぬいぐるみ
❸きもちのもんだい

解説
奥さんの誕生日プレゼントに悩んでいる様子。ヒューの代わりに素敵な贈り物を選んであげよう。

うれしいわ　差出人：レイラ=ミッド

この前　私の誕生日だったの　そうしたらあの人ったら
すずなりチェリーを　やまほど　もってきてくれて～

付いてくるアイテム：ー

条件
・「おりいって」の返信で❶を選択

返信
❶それはよかった
❷ボクのおかげ

解説
どうやら奥さんのレイラは、選んだすずなりチェーリーのプレゼントに喜んでくれたみたい。

おかしいわよね　差出人：レイラ=ミッド

げんきに　していますか?　この前　私の誕生日だった
のだけどモーグリの　ぬいぐるみなんて～

付いてくるアイテム：ー

条件
・「おりいって」の返信で❷を選択

返信
❶それはよかった
❷ボクのおかげ

解説
ぬいぐるみのプレゼントにちょっと恥ずかしい様子。返信による変化が、さまざまな物語を生む。

すてきな誕生日　差出人：レイラ=ミッド

あのね　この前　私の誕生日に　あの人がね
てづくりのかみかざりを　プレゼントしてくれたの～

付いてくるアイテム：好物度の一番高い食べ物

条件
・「おりいって」の返信で❸を選択
・男のみ

返信
❶それはよかった
❷ボクのおかげ

解説
素敵な手作りの髪飾りを気に入ったみたいだ。アドバイスしたお礼に好きな食べ物を獲得できる。

Monster appearance & Treasure box

ダンジョン
敵出現位置&宝箱完全データ

「どこにどんな敵が出現して何を落とすか?」、「宝箱の場所と中身を全部知りたい!」そんな疑問・要望にすべてお応えする、超ド級データを一挙公開!

ダンジョンで入手できるアイテムを完全公開

ここからP.387までの表は、本書巻末折り込みの「全ダンジョン&宝箱配置完全MAP」と対応している。マップ上に配置されたオレンジ色の番号はモンスター、緑色の番号は宝箱の位置を表しており、以下の表内で該当する番号の欄をチェックすれば、詳細なデータが分かる——という仕組みだ。

データの見方

モンスター・宝箱

❶ MAP番号
巻末MAPのMAP番号に対応した番号。

❷ 配置番号
モンスター及び宝箱の配置番号。巻末MAPの配置番号に対応している。

❸ モンスターデータ(1周目)
1周目に出現するモンスターのデータ。上段がモンスター名/そのモンスターが出現するプレイヤー人数、下段が落とすアイテム。倒すと、アイテム欄の4つの中から、1つのアイテムをランダムに落とす。また、アイテム欄が1つの場合、必ずそのアイテムを落とす。NO MONSTERは、その周回には出現しないモンスター。——は何も出現しないことを表している。

❹ モンスターデータ(2周目)

❺ モンスターデータ(3周目)

❻ 宝箱データ(1周目)
1周目の宝箱データ。アイテム欄の4つの中から、1つのアイテムがランダムに出現する。また、アイテム欄が1つの場合、必ずそのアイテムが出現する。NO TREASUREはその周回では取れない宝箱。

❼ 宝箱データ(2周目)

❽ 宝箱データ(3周目)

■アイテム名の色分けについて
・青色:アーティファクト　・緑色:素材　・赤色:レシピ
・黒色:魔石/食べ物/タネ/お金など

リバーベル街道

モンスター 23~47体
宝箱 7個

1周目は敵も少なく易しいが、2周目から一気に敵の数がアップ。2周目以降に出現するグリフォンが落とすミスリルはなかなか貴重だ。

MAP1 初回	1週目	2週目	3週目
モンスター 1	ゴブリン 1~4人時 フェニックスのお	ゴブリン 1~4人時 フェニックスのお	ゴブリン 1~4人時 フェニックスのお
モンスター 2	ヘッジホックパイ 1~4人時 ファイア	ストーンヘッジ 1~4人時 さかな ニク	ダークヘッジ 1~4人時 さかな ニク
モンスター 3	ヘッジホックパイ 1~4人時 しましまリンゴ / にじいろブドウ すずなりチェリー / しましまリンゴ	ストーンヘッジ 1~4人時 にじいろブドウ / すずなりチェリー しましまリンゴ / にじいろブドウ	ダークヘッジ 1~4人時 すずなりチェリー / しましまリンゴ にじいろブドウ / すずなりチェリー
モンスター 4	ゴブリン 1~4人時 ケアル	ゴブリン 1~4人時 ケアル	ゴブリン 1~4人時 ケアル
モンスター 5	ゴブリン 1~4人時 さかな / さかな ニク / ニク	ゴブリン(スピア) 1~4人時 ファイア	ゴブリン(スピア) 1~4人時 ファイア
モンスター 6	ゴブリン 1~4人時 レイズ	ゴブリン 1~4人時 レイズ	ゴブリン 1~4人時 レイズ
モンスター 7	ゴブリン 1~4人時 やさいのタネ	ゴブリン 1~4人時 やさいのタネ	ゴブリン 1~4人時 やさいのタネ
モンスター 8	ヘッジホックパイ 1~4人時 ケアル	ヘッジホックパイ 1~4人時 ケアル	ダークヘッジ 1~4人時 ケアル

MAP1

対象	1週目	2週目	3週目
モンスター9	ゴブリンチーフ 1~4人時 しゅりけん / ダブルハーケン マンイーター / グリーンベレー	グリフォン 1~4人時 ダブルハーケン / フレイムタン グリーンベレー / アイスブランド	グリフォン 1~4人時 フレイムタン / イカサマダイス アイスブランド / さすけのかたな
モンスター10	ゴブリン 1~4人時 20ギル / 25ギル 22ギル / 28ギル	ゴブリン 1~4人時 25ギル / 40ギル 28ギル / 50ギル	ゴブリン 1~4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター11	ムー 1~4人時 20ギル / 25ギル 22ギル / 28ギル	ムー 1~4人時 25ギル / 40ギル 28ギル / 50ギル	ムー 1~4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター12	ヘッジホックパイ 1~4人時 20ギル / 25ギル 22ギル / 28ギル	ストーンヘッジ 1~4人時 どう / 10ギル どう / てつ	ストーンヘッジ 1~4人時 10ギル / 10ギル てつ / ミスリル
モンスター13	ムー 1~4人時 サンダー	ムー 1~4人時 サンダー	ムー 1~4人時 サンダー
モンスター14	ムー 1~4人時 しましまリンゴ / にじいろブドウ すずなりチェリー / しましまリンゴ	ムー 1~4人時 にじいろブドウ / すずなりチェリー しましまリンゴ / にじいろブドウ	ムー 1~4人時 すずなりチェリー / しましまリンゴ にじいろブドウ / すずなりチェリー
モンスター15	ムー 1~4人時 20ギル / 25ギル 22ギル / 28ギル	ムー 1~4人時 25ギル / 40ギル 28ギル / 50ギル	ムー 1~4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター16	ゴブリンチーフ 1~4人時 どう	ゴブリンチーフ 1~4人時 どう / 10ギル どう / てつ	ゴブリンチーフ 1~4人時 10ギル / 10ギル てつ / ミスリル
モンスター17	ゴブリン 1~4人時 フェニックスのお	ゴブリン 1~4人時 フェニックスのお	ゴブリン 1~4人時 フェニックスのお
モンスター18	ムー 1~4人時 10ギル / 15ギル 12ギル / 20ギル	ムー 1~4人時 15ギル / 40ギル 20ギル / 60ギル	ムー 1~4人時 40ギル / 100ギル 60ギル / 200ギル
モンスター19	ムー 1~4人時 ほしがたにんじん / まんまるコーン ひょうたんいも / ほしがたにんじん	ムー 1~4人時 まんまるコーン / ひょうたんいも ほしがたにんじん / まんまるコーン	ムー 1~4人時 ひょうたんいも / ほしがたにんじん まんまるコーン / ひょうたんいも
モンスター20	ゴブリンチーフ 1~4人時 りゅうのひげ / ぎんのうでわ メイジマッシャー / タマのすず	グリフォン 1~4人時 ぎんのうでわ / けんじゃのつえ タマのすず / クリスナイフ	グリフォン 1~4人時 けんじゃのつえ / ルーンのベル クリスナイフ / メイジスタッフ
モンスター21	ゴブリンチーフ 1~4人時 モーグリポケット	ゴブリンチーフ 1~4人時 モーグリポケット / アースペンダント モーグリポケット / モーグリポケット	ゴブリンチーフ 1~4人時 アースペンダント モーグリポケット
モンスター22	ヘッジホックパイ 1~4人時 ブリザド	グリフォン 1~4人時 ほのおのさいく / ほのおのさいく ミスリル / グリフォンのはね	グリフォン 1~4人時 ほのおのさいく / ミスリル グリフォンのはね / グリフォンのはね
モンスター23	ゴブリン 1~4人時 ブリザド	ゴブリン 1~4人時 ブリザド	ゴブリン 1~4人時 ブリザド
モンスター24	ヘッジホックパイ 2~4人時 フェニックスのお	ストーンヘッジ 1~4人時 フェニックスのお	ストーンヘッジ 1~4人時 フェニックスのお
モンスター25	ヘッジホックパイ 3~4人時 ほしがたにんじん / まんまるコーン ひょうたんいも / ほしがたにんじん	ヘッジホックパイ 3~4人時 まんまるコーン / ひょうたんいも ほしがたにんじん / まんまるコーン	ダークヘッジ 3~4人時 ひょうたんいも / ほしがたにんじん まんまるコーン / ひょうたんいも
モンスター26	ムー 3~4人時 ほしがたにんじん / まんまるコーン ひょうたんいも / ほしがたにんじん	ムー 3~4人時 まんまるコーン / ひょうたんいも ほしがたにんじん / まんまるコーン	ムー 3~4人時 ひょうたんいも / ほしがたにんじん まんまるコーン / ひょうたんいも
モンスター27	ゴブリン 3~4人時 サンダー	ゴブリン 3~4人時 サンダー	ゴブリン 3~4人時 サンダー
モンスター28	ムー 3~4人時 ほしがたにんじん / まんまるコーン ひょうたんいも / ほしがたにんじん	ムー 3~4人時 まんまるコーン / ひょうたんいも ほしがたにんじん / まんまるコーン	ムー 3~4人時 ひょうたんいも / ほしがたにんじん まんまるコーン / ひょうたんいも
モンスター29	ムー 3~4人時 ミネ / ふしぎなえきたい ミルク / ミネ	ムー 3~4人時 ふしぎなえきたい / ミルク ミネ / ふしぎなえきたい	ムー 3~4人時 ミルク / ミネ ふしぎなえきたい / ミルク
モンスター30	NO MONSTER NO ITEM	ゴブリン 1~4人時 15ギル / 40ギル 20ギル / 60ギル	ゴブリン 1~4人時 40ギル / 100ギル 60ギル / 200ギル
モンスター31	NO MONSTER NO ITEM	ゴブリン 1~4人時 ブリザド	ゴブリン 1~4人時 ブリザド

MAP1

対象	1週目	2週目	3週目
モンスター 32	NO MONSTER NO ITEM	ゴブリンメイジ 1~4人時 15ギル / 40ギル 20ギル / 60ギル	ゴブリンメイジ 1~4人時 40ギル / 100ギル 60ギル / 200ギル
モンスター 33	NO MONSTER NO ITEM	ムー 1~4人時 フェニックスのお	ムー 1~4人時 フェニックスのお
モンスター 34	NO MONSTER NO ITEM	ムー 1~4人時 さかな ニク	ムー 1~4人時 さかな ニク
モンスター 35	NO MONSTER NO ITEM	グリフォン 1~4人時 ほのおのさいく / ほのおのさいく ミスリル / グリフォンのはね	グリフォン 1~4人時 ほのおのさいく / ミスリル グリフォンのはね / グリフォンのはね
モンスター 36	NO MONSTER NO ITEM	ゴブリンメイジ 1~4人時 15ギル / 40ギル 20ギル / 60ギル	ゴブリンメイジ 1~4人時 40ギル / 100ギル 60ギル / 200ギル
モンスター 37	NO MONSTER NO ITEM	ゴブリン 3~4人時 まんまるコーン / ひょうたんいも ほしがたにんじん / まんまるコーン	ゴブリン 3~4人時 ひょうたんいも / ほしがたにんじん まんまるコーン / ひょうたんいも
モンスター 38	NO MONSTER NO ITEM	ゴブリン 3~4人時 ケアル	ゴブリン 3~4人時 ケアル
モンスター 39	NO MONSTER NO ITEM	ムー 3~4人時 15ギル / 40ギル 20ギル / 60ギル	ムー 3~4人時 40ギル / 100ギル 60ギル / 200ギル
モンスター 40	NO MONSTER NO ITEM	ムー 3~4人時 15ギル / 40ギル 20ギル / 60ギル	ムー 3~4人時 40ギル / 100ギル 60ギル / 200ギル
モンスター 41	NO MONSTER NO ITEM	ストーンヘッジ 3~4人時 まんまるコーン / ひょうたんいも ほしがたにんじん / まんまるコーン	ストーンヘッジ 3~4人時 ひょうたんいも / ほしがたにんじん まんまるコーン / ひょうたんいも
モンスター 42	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM	ゴブリン 1~4人時 40ギル / 100ギル 60ギル / 200ギル
モンスター 43	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM	ゴブリン(メイス) 1~4人時 40ギル / 100ギル 60ギル / 200ギル
モンスター 44	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM	ゴブリン 1~4人時 40ギル / 100ギル 60ギル / 200ギル
モンスター 45	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM	ゴブリン 3~4人時 40ギル / 100ギル 60ギル / 200ギル
モンスター 46	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM	ゴブリンメイジ 3~4人時 40ギル / 100ギル 60ギル / 200ギル
モンスター 47	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM	ダークヘッジ 3~4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル

MAP1

対象	1週目	2週目	3週目
宝箱 1	ケアル	ケアル	ケアル
宝箱 2	どうのベルト てつのたて	てつのたて てつのベルト	てつのベルト / ミスリルのベルト てつのベルト / ミスリルのたて
宝箱 3	バックラー ぎんぶちめがね	ぎんぶちめがね くろずきん	くろずきん ワンダーバングル
宝箱 4	どうのこて どうのかぶと	どうのこて / てつのこて どうのかぶと / てつのかぶと	てつのこて / ミスリルのこて てつのかぶと / ミスリルのかぶと
宝箱 5	みならいのぶき	みならいのぶき れいきのさいく	れいきのさいく ゆうきのぶき
宝箱 6	レイズ	レイズ	レイズ
宝箱 7	どうのよろい	どうのよろい でんきのさいく	でんきのさいく ミスリルのよろい

ゴブリンの壁

モンスター 41~59体

宝箱 14個

2周目でモンスター数が大きく増えるが、3周目での変化は少なめ。また、2周目で地形が変化するため、1周目では取れない宝箱も入手可能になる。

MAP1

	1週目	2週目	3週目
モンスター1	ゴブリン（1~4人時） ケアル	ゴブリン（1~4人時） ケアル	ゴブリン（1~4人時） ケアル
モンスター2	プリン（1~4人時） ブリザド	プリン（1~4人時） ブリザド	プリン（1~4人時） ブリザド
モンスター3	コウモリ（1~4人時） さかな ニク	コウモリ（1~4人時） さかな ニク	コウモリ（1~4人時） さかな ニク
モンスター4	ゴブリンメイジ（1~4人時） レイズ	ゴブリンメイジ（1~4人時） レイズ	ゴブリンメイジ（1~4人時） レイズ
モンスター5	ゴブリン（1~4人時） フェニックスのお	ゴブリン（メイス）（1~4人時） フェニックスのお	ゴブリン（スピア）（1~4人時） フェニックスのお
モンスター6	ゴブリン（1~4人時） ファイア	ゴブリン（メイス）（1~4人時） ファイア	ゴブリン（スピア）（1~4人時） ファイア
モンスター7	ゴブリン（1~4人時） しましまリンゴ / にじいろブドウ すずなりチェリー / しましまリンゴ	ゴブリン（1~4人時） にじいろブドウ / すずなりチェリー しましまリンゴ / にじいろブドウ	ゴブリン（1~4人時） すずなりチェリー / しましまリンゴ にじいろブドウ / すずなりチェリー
モンスター8	プリン（1~4人時） サンダー	プリン（1~4人時） サンダー	プリン（1~4人時） サンダー
モンスター9	ゴブリン（1~4人時） ミネ / ふしぎなえきたい ミルク / ミネ	ケルベロス（1~4人時） てつ / ケルベロスのキバ ミスリル / —	ケルベロス（1~4人時） ミスリル ケルベロスのキバ
モンスター10	ゴブリンメイジ（1~4人時） ほしがたにんじん / まんまるコーン ひょうたんいも / ほしがたにんじん	ゴブリンメイジ（1~4人時） まんまるコーン / ひょうたんいも ほしがたにんじん / まんまるコーン	ゴブリンメイジ（1~4人時） ひょうたんいも / ほしがたにんじん まんまるコーン / ひょうたんいも
モンスター11	ゴブリンチーフ（1~4人時） どう てつ	ゴブリンチーフ（1~4人時） てつ / 10ギル てつ / こんごうせき	ゴブリンチーフ（1~4人時） 10ギル / 10ギル こんごうせき / ミスリル
モンスター12	プリン（1~4人時） ブリザド	プリン（1~4人時） ブリザド	プリン（1~4人時） ブリザド
モンスター13	コウモリ（1~4人時） 10ギル / 15ギル 12ギル / 18ギル	コウモリ（1~4人時） 15ギル / 30ギル 18ギル / 40ギル	コウモリ（1~4人時） 30ギル / 100ギル 40ギル / 200ギル
モンスター14	コウモリ（1~4人時） 10ギル / 15ギル 12ギル / 18ギル	コウモリ（1~4人時） 15ギル / 30ギル 18ギル / 40ギル	コウモリ（1~4人時） 30ギル / 100ギル 40ギル / 200ギル
モンスター15	コウモリ（1~4人時） 10ギル / 15ギル 12ギル / 18ギル	コウモリ（1~4人時） 15ギル / 30ギル 18ギル / 40ギル	コウモリ（1~4人時） 30ギル / 100ギル 40ギル / 200ギル
モンスター16	ゴブリンチーフ（1~4人時） どう てつ	ゴブリンチーフ（1~4人時） てつ / 10ギル てつ / こんごうせき	ゴブリンチーフ（1~4人時） 10ギル / 10ギル こんごうせき / ミスリル
モンスター17	コウモリ（1~4人時） 10ギル / 15ギル 12ギル / 18ギル	コウモリ（1~4人時） 15ギル / 30ギル 18ギル / 40ギル	コウモリ（1~4人時） 30ギル / 100ギル 40ギル / 200ギル
モンスター18	ゴブリン（3~4人時） ファイア	ゴブリン（3~4人時） ファイア	ゴブリン（3~4人時） ファイア
モンスター19	NO MONSTER NO ITEM	コウモリ（1~4人時） 20ギル / 40ギル 25ギル / 60ギル	コウモリ（1~4人時） 40ギル / 100ギル 60ギル / 150ギル
モンスター20	NO MONSTER NO ITEM	プリン（1~4人時） 20ギル / 40ギル 25ギル / 60ギル	プリン（1~4人時） 40ギル / 100ギル 60ギル / 150ギル
モンスター21	NO MONSTER NO ITEM	プリン（1~4人時） ふしぎなえきたい / ミルク ミネ / ふしぎなえきたい	ケルベロス（1~4人時） ミスリル ケルベロスのキバ

MAP	対象	1週目	2週目	3週目
MAP1	モンスター 22	NO MONSTER NO ITEM	プリン 1～4人時 やさいのタネ	プリン 1～4人時 やさいのタネ
MAP1	モンスター 23	NO MONSTER NO ITEM	ゴブリン(スピア) 3～4人時 ケアル	ゴブリン(スピア) 3～4人時 ケアル
MAP1	モンスター 24	NO MONSTER NO ITEM	ゴブリン(メイス) 3～4人時 サンダー	ゴブリン(メイス) 3～4人時 サンダー
MAP1	モンスター 25	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM	ゴブリン 1～4人時 40ギル / 100ギル 60ギル / 150ギル
MAP2	モンスター 1	ゴブリン 1～4人時 フェニックスのお	ゴブリン(メイス) 1～4人時 フェニックスのお	ゴブリン(メイス) 1～4人時 フェニックスのお
MAP2	モンスター 2	ゴブリン 1～4人時 10ギル / 15ギル 12ギル / 18ギル	ゴブリン(スピア) 1～4人時 15ギル / 30ギル 18ギル / 40ギル	ゴブリン(スピア) 1～4人時 30ギル / 100ギル 40ギル / 200ギル
MAP2	モンスター 3	プリン 1～4人時 ケアル	プリン 1～4人時 ケアル	プリン 1～4人時 ケアル
MAP2	モンスター 4	ゴブリン 1～4人時 10ギル / 15ギル 12ギル / 18ギル	ゴブリン 1～4人時 15ギル / 30ギル 18ギル / 40ギル	ゴースト 1～4人時 30ギル / 100ギル 40ギル / 200ギル
MAP2	モンスター 5	ゴブリン 1～4人時 10ギル / 15ギル 12ギル / 18ギル	ゴースト 1～4人時 NO ITEM / 30ギル 18ギル / 40ギル	ゴースト 1～4人時 30ギル / 100ギル 40ギル / 200ギル
MAP2	モンスター 6	エレキクラゲ 1～4人時 クリア	エレキクラゲ 1～4人時 15ギル / クリア クリア / クリア	エレキクラゲ 1～4人時 クリア
MAP2	モンスター 7	ゴブリン 1～4人時 10ギル / 15ギル 12ギル / 18ギル	ゴブリン 1～4人時 15ギル / 30ギル 18ギル / 40ギル	ゴブリン 1～4人時 30ギル / 100ギル 40ギル / 200ギル
MAP2	モンスター 8	ゴブリンメイジ 1～4人時 10ギル / 15ギル 12ギル / 18ギル	ゴブリンメイジ 1～4人時 15ギル / 30ギル 18ギル / 40ギル	ゴブリンメイジ 1～4人時 30ギル / 100ギル 40ギル / 200ギル
MAP2	モンスター 9	エレキクラゲ 1～4人時 ミネ / ふしぎなえきたい ミルク / ミネ	エレキクラゲ 1～4人時 ふしぎなえきたい / ミルク ミネ / ふしぎなえきたい	エレキクラゲ 1～4人時 ミルク / ミネ ふしぎなえきたい / ミルク
MAP2	モンスター 10	ゴブリンチーフ 1～4人時 どう てつ	ゴブリンチーフ 1～4人時 てつ / こんごうせき てつ / —	ゴブリンチーフ 1～4人時 こんごうせき / — ミスリル / —
MAP2	モンスター 11	ゴブリン 1～4人時 さかな ニク	ゴブリン 1～4人時 さかな ニク	ゴブリン 1～4人時 さかな ニク
MAP2	モンスター 12	ゴブリンメイジ 1～4人時 しましまリンゴ / にじいろブドウ すずなりチェリー / しましまリンゴ	ゴブリンメイジ 1～4人時 にじいろブドウ / すずなりチェリー しましまリンゴ / にじいろブドウ	ゴブリンメイジ 1～4人時 すずなりチェリー / しましまリンゴ にじいろブドウ / すずなりチェリー
MAP2	モンスター 13	プリン 1～4人時 10ギル / 15ギル 12ギル / 18ギル	プリン 1～4人時 15ギル / 30ギル 18ギル / 40ギル	プリン 1～4人時 30ギル / 100ギル 40ギル / 200ギル
MAP2	モンスター 14	ゴブリン 1～4人時 ほしがたにんじん / まんまるコーン ひょうたんいも / ほしがたにんじん	ゴブリン 1～4人時 まんまるコーン / ひょうたんいも ほしがたにんじん / まんまるコーン	ゴブリン 1～4人時 ひょうたんいも / ほしがたにんじん まんまるコーン / ひょうたんいも
MAP2	モンスター 15	ゴブリン 1～4人時 10ギル / 15ギル 12ギル / 18ギル	ゴブリン(メイス) 1～4人時 15ギル / 30ギル 18ギル / 40ギル	ゴブリン(スピア) 1～4人時 30ギル / 100ギル 40ギル / 200ギル
MAP2	モンスター 16	ゴブリンチーフ 1～4人時 どう てつ	ゴブリンチーフ 1～4人時 てつ / こんごうせき てつ / —	ゴブリンチーフ 1～4人時 こんごうせき / — ミスリル / —
MAP2	モンスター 17	エレキクラゲ 1～4人時 10ギル / 15ギル 12ギル / 18ギル	エレキクラゲ 1～4人時 15ギル / 30ギル 18ギル / 40ギル	エレキクラゲ 1～4人時 30ギル / 100ギル 40ギル / 200ギル
MAP2	モンスター 18	ゴブリンメイジ 1～4人時 10ギル / 15ギル 12ギル / 18ギル	ゴブリンメイジ 1～4人時 15ギル / 30ギル 18ギル / 40ギル	ゴブリンメイジ 1～4人時 30ギル / 100ギル 40ギル / 200ギル
MAP2	モンスター 19	ゴブリン 1～4人時 10ギル / 15ギル 12ギル / 18ギル	ゴブリン(メイス) 1～4人時 15ギル / 30ギル 18ギル / 40ギル	ゴブリン(メイス) 1～4人時 30ギル / 100ギル 40ギル / 200ギル

マップ	対象	1週目	2週目	3週目
MAP2	モンスター20	ゴブリン 1～4人時 10ギル / 15ギル 12ギル / 18ギル	ゴブリン(スピア) 1～4人時 15ギル / 30ギル 18ギル / 40ギル	ゴブリン(スピア) 1～4人時 30ギル / 100ギル 40ギル / 200ギル
MAP2	モンスター21	エレキクラゲ 1～4人時 10ギル / ガラスだま きらきらのかけら / かみなりだま	エレキクラゲ 1～4人時 ガラスだま / ルビー かみなりだま / ひすい	エレキクラゲ 1～4人時 ルビー / 10ギル ひすい / かみなりだま
MAP2	モンスター22	エレキクラゲ 1～4人時 10ギル / ガラスだま きらきらのかけら / かみなりだま	エレキクラゲ 1～4人時 ガラスだま / ルビー かみなりだま / ひすい	エレキクラゲ 1～4人時 ルビー / 10ギル ひすい / かみなりだま
MAP2	モンスター23	エレキクラゲ 1～4人時 きらきらのかけら	エレキクラゲ 1～4人時 きらきらのかけら	エレキクラゲ 1～4人時 きらきらのかけら
MAP2	モンスター24	ゴブリン 1～4人時 しましまリンゴ / にじいろブドウ すずなりチェリー / しましまリンゴ	ゴブリン(メイス) 1～4人時 にじいろブドウ / すずなりチェリー しましまリンゴ / にじいろブドウ	ゴブリン(メイス) 1～4人時 すずなりチェリー / しましまリンゴ にじいろブドウ / すずなりチェリー
MAP2	モンスター25	ゴブリン 3～4人時 さかな ニク	ゴブリン(スピア) 3～4人時 さかな ニク	ゴブリン(スピア) 3～4人時 さかな ニク
MAP2	モンスター26	プリン 3～4人時 10ギル / 20ギル 15ギル / 30ギル	ゴースト 1～4人時 ブルーシルク / —— ダイヤのもと / ——	ゴースト 1～4人時 ダイヤのもと / —— ホワイトシルク / ——
MAP2	モンスター27	プリン 3～4人時 ファイア	プリン 3～4人時 ファイア	プリン 3～4人時 ファイア
MAP2	モンスター28	ゴブリン 3～4人時 ほしがたにんじん / まんまるコーン ひょうたんいも / ほしがたにんじん	ゴブリン 3～4人時 まんまるコーン / ひょうたんいも ほしがたにんじん / まんまるコーン	ゴブリン 3～4人時 ひょうたんいも / ほしがたにんじん まんまるコーン / ひょうたんいも
MAP2	モンスター29	NO MONSTER NO ITEM	ゴースト 1～4人時 ブルーシルク / —— ダイヤのもと / ——	ゴースト 1～4人時 ダイヤのもと / —— ホワイトシルク / ——
MAP2	モンスター30	NO MONSTER NO ITEM	ゴースト 1～4人時 ブルーシルク / —— ダイヤのもと / ——	ゴースト 1～4人時 ダイヤのもと / —— ホワイトシルク / ——
MAP2	モンスター31	NO MONSTER NO ITEM	ゴースト 1～4人時 フェニックスのお	ゴースト 1～4人時 フェニックスのお
MAP2	モンスター32	NO MONSTER NO ITEM	ゴースト 3～4人時 ブルーシルク / —— ダイヤのもと / ——	ゴースト 3～4人時 ダイヤのもと / —— ホワイトシルク / ——
MAP2	モンスター33	NO MONSTER NO ITEM	ゴブリン 3～4人時 レイズ	ゴブリン 3～4人時 レイズ
MAP2	モンスター34	NO MONSTER NO ITEM	エレキクラゲ 3～4人時 ファイア / サンダー ブリザド / ケアル	エレキクラゲ 3～4人時 ファイア / サンダー ブリザド / ケアル
MAP1	宝箱1	アースペンダント モーグリポケット	モーグリポケット / アースペンダント モーグリポケット / モーグリポケット	アースペンダント モーグリポケット
MAP1	宝箱2	どう / てつ どう / ちえのしょ	てつ / ちえのしょ ちえのしょ / ちえのしょ	ちえのしょ ちえのひでん
MAP1	宝箱3	てつのたて / ミスリルのこて てつのこて / ミスリルのたて	ミスリルのこて / でんきのこて ミスリルのたて / でんきのたて	でんきのこて / きんのこて でんきのたて / せいなるたて
MAP1	宝箱4	せんしのぶき / せんしのぶき せんしのぶき / たつじんのぶき	せんしのぶき / たつじんのぶき たつじんのぶき / ちからのぶき	たつじんのぶき / ゆうきのぶき ちからのぶき / しょうりのぶき
MAP1	宝箱5	しゅりけん / ダブルハーケン マンイーター / グリーンベレー	ダブルハーケン / フレイムタン グリーンベレー / アイスブランド	フレイムタン / イカサマダイス アイスブランド / さすけのかたな
MAP1	宝箱6	NO TREASURE NO ITEM	たつじんのぶき / たつじんのぶき たつじんのぶき / しょうりのぶき	たつじんのぶき / ゆうきのぶき しょうりのぶき / ちからのぶき
MAP2	宝箱1	バックラー ぎんぶちめがね	ぎんぶちめがね くろずきん	くろずきん ワンダーバングル
MAP2	宝箱2	10ギル / 20ギル 15ギル / 25ギル	20ギル / 40ギル 25ギル / 60ギル	40ギル / 100ギル 60ギル / 150ギル

MAP2

対応	1週目		2週目		3週目	
宝箱 3	10ギル	20ギル	20ギル	40ギル	40ギル	100ギル
	15ギル	25ギル	25ギル	60ギル	60ギル	150ギル
宝箱 4	てつのよろい	てつのよろい	てつのよろい	ミスリルのよろい	ミスリルのよろい	きよめのよろい
	てつのよろい	ミスリルのよろい	ミスリルのよろい	ときのよろい	ときのよろい	せいなるよろい
宝箱 5	てつのかぶと	ミスリルのかぶと	ミスリルのかぶと	でんきのかぶと	でんきのかぶと	ときのかぶと
	てつのベルト	ミスリルのベルト	ミスリルのベルト	でんきのベルト	でんきのベルト	きよめのベルト
宝箱 6	りゅうのひげ	ぎんのうでわ	ぎんのうでわ	けんじゃのつえ	けんじゃのつえ	ルーンのベル
	メイジマッシャー	タマのすず	タマのすず	クリスナイフ	クリスナイフ	メイジスタッフ
宝箱 7	NO TREASURE		ミスリルのこて	でんきのこて	でんきのこて	きんのこて
	NO ITEM		ミスリルのたて	でんきのたて	でんきのたて	せいなるたて
宝箱 8	NO TREASURE		せんしのぶき	たつじんのぶき	たつじんのぶき	ゆうきのぶき
	NO ITEM		たつじんのぶき	ちからのぶき	ちからのぶき	しょうりのぶき

キノコの森

モンスター 24~60体

宝箱 9個

1→2→3周目とモンスターが増え、3周目では敵の数が1周目の約2倍になる。また、地形変化の関係で、特定の周回でしか取れない宝箱がある。

MAP1

対応	1週目		2週目		3週目	
モンスター 1	プチワーム	1~4人時	アーリマン	1~4人時	アーリマン	1~4人時
	ケアル		ケアル		ケアル	
モンスター 2	ヘルプラント	1~4人時	NO MONSTER	1~4人時	NO MONSTER	1~4人時
	レイズ		NO ITEM		NO ITEM	
モンスター 3	プチワーム	1~4人時	プチワーム	1~4人時	プチワーム	1~4人時
	サンダー		サンダー		サンダー	
モンスター 4	ヘルプラント	1~4人時	ヘルプラント	1~4人時	ヘルプラント	1~4人時
	ブリザド		ブリザド		ブリザド	
モンスター 5	グレムリン	1~4人時	グレムリン	1~4人時	グレムリン	1~4人時
	10ギル	15ギル	15ギル	40ギル	40ギル	100ギル
	12ギル	18ギル	18ギル	50ギル	50ギル	200ギル
モンスター 6	アーリマン	1~4人時	アーリマン	1~4人時	アーリマン	1~4人時
	てつ		てつ		ミスリル	
			20ギル		20ギル	
モンスター 7	グレムリン	1~4人時	グレムリン	1~4人時	グレムリン	1~4人時
	ひょうたんいも	ほしがたにんじん	ほしがたにんじん	まんまるコーン	まんまるコーン	ひょうたんいも
	まんまるコーン	ひょうたんいも	ひょうたんいも	ほしがたにんじん	ほしがたにんじん	まんまるコーン
モンスター 8	グレムリン	1~4人時	グレムリン	1~4人時	グレムリン	1~4人時
	すずなりチェリー	しましまリンゴ	しましまリンゴ	にじいろブドウ	にじいろブドウ	すずなりチェリー
	にじいろブドウ	すずなりチェリー	すずなりチェリー	しましまリンゴ	しましまリンゴ	にじいろブドウ
モンスター 9	ヘッジホッグ	1~4人時	ヘッジホッグ	1~4人時	ダークヘッジ	1~4人同時
	きん	ガラスだま	ガラスだま	ぎん	はやさのしょ	ひすい
	ぎん	—	きん	—	ルビー	あくまグッズ
モンスター 10	ヘルプラント	1~4人時	ヘルプラント	1~4人時	ヘルプラント	1~4人時
	ファイア		ファイア		ファイア	
モンスター 11	ヘルプラント	1~4人時	ヘルプラント	1~4人時	ヘルプラント	1~4人時
	10ギル	15ギル	15ギル	40ギル	40ギル	100ギル
	12ギル	18ギル	18ギル	50ギル	50ギル	200ギル
モンスター 12	プチワーム	1~4人時	プチワーム	1~4人時	プチワーム	1~4人時
	サンダー		サンダー		サンダー	
モンスター 13	アーリマン	1~4人時	オチュー	1~4人時	オチュー	1~4人時
	ケアル		てつ		ミスリル	
			20ギル		20ギル	
モンスター 14	ヘッジホッグパイ	1~4人時	ヘッジホッグパイ	1~4人時	ストーンヘッジ	1~4人時
	ブリザド		ブリザド		こんごうせき	ひすい
					ルビー	ダイヤのもと
モンスター 15	ヘルプラント	1~4人時	ヘルプラント	1~4人時	ヘルプラント	1~4人時
	クリア		クリア		クリア	

MAP1

対象	1週目	2週目	3週目
モンスター 39	**NO MONSTER** NO ITEM	**オチュー** 1~4人時 ミスリル / こむぎのタネ プチクリスタル / ―	**オチュー** 1~4人時 ミスリル / こむぎのタネ プチクリスタル / ―
モンスター 40	**NO MONSTER** NO ITEM	**グレムリン** 1~4人時 ブリザド	**グレムリン** 1~4人時 ブリザド
モンスター 41	**NO MONSTER** NO ITEM	**グレムリン** 1~4人時 さかな ニク	**グレムリン** 1~4人時 さかな ニク
モンスター 42	**NO MONSTER** NO ITEM	**ヘッジホッグパイ** 1~4人時 ガラスだま / ぎん きん / ―	**ヘッジホッグパイ** 1~4人時 きん / ガラスだま ぎん / ―
モンスター 43	**NO MONSTER** NO ITEM	**オチュー** 1~4人時 こむぎのタネ / ミスリル プチクリスタル / ―	**オチュー** 1~4人時 ミスリル / こむぎのタネ プチクリスタル / ―
モンスター 44	**NO MONSTER** NO ITEM	**アイスアーリマン** 2~4人時 ひんやりゼリー / ひんやりゼリー ようせいのなみだ / ―	**アイスアーリマン** 2~4人時 ひんやりゼリー / ― てんしのなみだ / ―
モンスター 45	**NO MONSTER** NO ITEM	**ストーンプラント** 2~4人時 20ギル / 40ギル 30ギル / 50ギル	**ストーンプラント** 2~4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター 46	**NO MONSTER** NO ITEM	**グレムリン** 3~4人時 20ギル / 40ギル 30ギル / 50ギル	**グレムリン** 3~4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター 47	**NO MONSTER** NO ITEM	**グレムリン** 3~4人時 しましまリンゴ / にじいろブドウ すずなりチェリー / しましまリンゴ	**グレムリン** 3~4人時 にじいろブドウ / すずなりチェリー しましまリンゴ / にじいろブドウ
モンスター 48	**NO MONSTER** NO ITEM	**ヘルプラント** 3~4人時 ふしぎなたね / ― はなのたね / ―	**ヘルプラント** 3~4人時 ふしぎなたね / ― はなのたね / ―
モンスター 49	**NO MONSTER** NO ITEM	**アイスアーリマン** 3~4人時 ひんやりゼリー / ひんやりゼリー ようせいのなみだ / ―	**アイスアーリマン** 3~4人時 ひんやりゼリー / ― てんしのなみだ / ―
モンスター 50	**NO MONSTER** NO ITEM	**グレムリン** 3~4人時 20ギル / 40ギル 30ギル / 50ギル	**グレムリン** 3~4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター 51	**NO MONSTER** NO ITEM	**NO MONSTER** NO ITEM	**ヘルプラント** 1~4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター 52	**NO MONSTER** NO ITEM	**NO MONSTER** NO ITEM	**プチワーム** 1~4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター 53	**NO MONSTER** NO ITEM	**NO MONSTER** NO ITEM	**プチワーム** 1~4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター 54	**NO MONSTER** NO ITEM	**NO MONSTER** NO ITEM	**プチワーム** 1~4人時 こんごうせき / ひすい ルビー / ダイヤのもと
モンスター 55	**NO MONSTER** NO ITEM	**NO MONSTER** NO ITEM	**キャリオンワーム** 1~4人時 ミスリル 20ギル
モンスター 56	**NO MONSTER** NO ITEM	**NO MONSTER** NO ITEM	**キャリオンワーム** 1~4人時 ミスリル 20ギル
モンスター 57	**NO MONSTER** NO ITEM	**NO MONSTER** NO ITEM	**プチワーム** 2~4人時 はやさのしょ / ひすい ルビー / あくまグッズ
モンスター 58	**NO MONSTER** NO ITEM	**NO MONSTER** NO ITEM	**ヘッジホッグパイ** 3~4人時 ファイア / サンダー ブリザド / ケアル
モンスター 59	**NO MONSTER** NO ITEM	**NO MONSTER** NO ITEM	**プチワーム** 3~4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター 60	**NO MONSTER** NO ITEM	**NO MONSTER** NO ITEM	**キャリオンワーム** 3~4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル

MAP1

対象	1週目	2週目	3週目
宝箱 1	25ギル / 35ギル 30ギル / 40ギル	35ギル / 60ギル 40ギル / 80ギル	60ギル / 150ギル 80ギル / 200ギル

MAP1

対象	1週目	2週目	3週目
モンスター16	アーリマン 1~4人時 レイズ	アーリマン 1~4人時 レイズ	アーリマン 1~4人時 レイズ
モンスター17	ヘッジホッグパイ 1~4人時 きん / ガラスだま ぎん / ——	ヘッジホッグパイ 1~4人時 ガラスだま / ぎん きん / ——	ストーンヘッジ 1~4人時 こんごうせき / ひすい ルビー / ダイヤのもと
モンスター18	ヘルプラント 1~4人時 フェニックスのお	ヘルプラント 1~4人時 フェニックスのお	ヘルプラント 1~4人時 フェニックスのお
モンスター19	ヘルプラント 1~4人時 どう / どう どうのこて / ミスリルのたて	ヘルプラント 1~4人時 どう / ミスリルのたて ミスリルのたて / ミスリルのこて	ヘルプラント 1~4人時 ミスリルのたて / きんのこて ミスリルのこて / まほうのこて
モンスター20	ヘッジホッグパイ 1~4人時 きん / ガラスだま ぎん / ——	ヘッジホッグパイ 1~4人時 ガラスだま / ぎん きん / ——	ダークヘッジ 1~4人時 はやさのしょ / ひすい ルビー / あくまグッズ
モンスター21	ヘルプラント 1~4人時 くだもののタネ	ヘルプラント 1~4人時 くだもののタネ	ヘルプラント 1~4人時 くだもののタネ
モンスター22	グレムリン 1~4人時 どう / どうのかぶと どう / どうのベルト	グレムリン 1~4人時 どうのかぶと / ミスリルのベルト どうのベルト / ミスリルのかぶと	グレムリン 1~4人時 ミスリルのベルト / ときのかぶと ミスリルのかぶと / きよめのベルト
モンスター23	ヘルプラント 1~4人時 どう どうのよろい	ヘルプラント 1~4人時 どうのよろい ミスリルのよろい	ヘルプラント 1~4人時 ミスリルのよろい / きよめのよろい ミスリルのよろい / せいなるよろい
モンスター24	ヘルプラント 1~4人時 どう みならいのぶき	ヘルプラント 1~4人時 みならいのぶき / たつじんのぶき みならいのぶき / ゆうきのぶき	ヘルプラント 1~4人時 たつじんのぶき / ちからのぶき ゆうきのぶき / しょうりのぶき
モンスター25	グレムリン 3~4人時 ファイア	グレムリン 3~4人時 ファイア	グレムリン 3~4人時 ファイア
モンスター26	プチワーム 3~4人時 10ギル / 20ギル 15ギル / 25ギル	プチワーム 3~4人時 20ギル / 40ギル 25ギル / 60ギル	プチワーム 3~4人時 40ギル / 100ギル 60ギル / 150ギル
モンスター27	ヘッジホッグパイ 3~4人時 10ギル / 20ギル 15ギル / 25ギル	ヘッジホッグパイ 3~4人時 20ギル / 40ギル 25ギル / 60ギル	ヘッジホッグパイ 3~4人時 40ギル / 100ギル 60ギル / 150ギル
モンスター28	プチワーム 3~4人時 10ギル / 20ギル 15ギル / 25ギル	プチワーム 3~4人時 20ギル / 40ギル 25ギル / 60ギル	プチワーム 3~4人時 40ギル / 100ギル 60ギル / 150ギル
モンスター29	グレムリン 3~4人時 10ギル / 20ギル 15ギル / 25ギル	グレムリン 3~4人時 20ギル / 40ギル 25ギル / 60ギル	グレムリン 3~4人時 40ギル / 100ギル 60ギル / 150ギル
モンスター30	ヘッジホッグパイ 3~4人時 サンダー	ヘッジホッグパイ 3~4人時 サンダー	ヘッジホッグパイ 3~4人時 サンダー
モンスター31	ヘッジホッグパイ 3~4人時 きん / ガラスだま ぎん / ——	ヘッジホッグパイ 3~4人時 ガラスだま / ぎん きん / ——	ヘッジホッグパイ 3~4人時 きん / ガラスだま ぎん / ——
モンスター32	NO MONSTER NO ITEM	グレムリン 1~4人時 フェニックスのお	グレムリン 1~4人時 フェニックスのお
モンスター33	NO MONSTER NO ITEM	ヘルプラント 1~4人時 レイズ	ヘルプラント 1~4人時 レイズ
モンスター34	NO MONSTER NO ITEM	ストーンプラント 1~4人時 20ギル / 40ギル 30ギル / 50ギル	ストーンプラント 1~4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター35	NO MONSTER NO ITEM	グレムリン 1~4人時 20ギル / 40ギル 30ギル / 50ギル	グレムリン 1~4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター36	NO MONSTER NO ITEM	ヘルプラント 1~4人時 ふしぎなたね / —— はなのたね / ——	ヘルプラント 1~4人時 はなのたね / —— ふしぎなたね / ——
モンスター37	NO MONSTER NO ITEM	ストーンプラント 1~4人時 さかな ニク	ストーンプラント 1~4人時 さかな ニク
モンスター38	NO MONSTER NO ITEM	ストーンプラント 1~4人時 ミネ / ふしぎなえきたい ミルク / ミネ	ストーンプラント 1~4人時 ふしぎなえきたい / ミルク ミネ / ふしぎなえきたい

MAP1

対象	1週目	2週目	3週目
宝箱 2	バックラー ぎんぶちめがね	ぎんぶちめがね くろずきん	くろずきん ワンダーバンクル
宝箱 3	りゅうのひげ ぎんのうでわ メイジマッシャー タマのすず	ぎんのうでわ けんじゃのつえ タマのすず クリスナイフ	けんじゃのつえ ルーンのベル クリスナイフ メイジスタッフ
宝箱 4	しゅりけん ダブルハーケン マンイーター グリーンベレー	ダブルハーケン フレイムタン グリーンベレー アイスブランド	フレイムタン イカサマダイス アイスブランド さすけのかたな
宝箱 5	モーグリポケット アースペンダント	アースペンダント アースペンダント アースペンダント —	アースペンダント — モーグリポケット —
宝箱 6	NO TREASURE NO ITEM	てつのかぶと ミスリルのかぶと てつのベルト ミスリルのベルト	ミスリルのかぶと ときのかぶと ミスリルのベルト きよめのベルト
宝箱 7	NO TREASURE NO ITEM	あくまグッズ —	あくまグッズ まおうグッズ
宝箱 8	NO TREASURE NO ITEM	てつのたて ミスリルのたて てつのこて ミスリルのこて	ミスリルのたて せいなるこて ミスリルのこて きんのこて
宝箱 9	NO TREASURE NO ITEM	NO TREASURE NO ITEM	あくまグッズ まおうグッズ

カトゥリゲス鉱山

モンスター 29~63体

宝箱 14個

1周目ではわずか4種類の敵しか出現しないが、2周目以降、顔ぶれは一気に多彩になる。また、2周目から新たに6個の宝箱が追加される。

MAP1

対象	1週目	2週目	3週目
モンスター 1	オーク 1~4人時 ケアル	オーク 1~4人時 ケアル	オーク 1~4人時 ケアル
モンスター 2	ボム 1~4人時 どう てつのかけら どうのかけら てつ	ボム 1~4人時 てつのかけら ほのおのさいく てつ マグマいわ	ボム 1~4人時 ほのおのさいく ほのおのよろい マグマいわ マグマいわ
モンスター 3	オーク 1~4人時 レイズ	オーク 1~4人時 レイズ	オーク 1~4人時 レイズ
モンスター 4	オーク 1~4人時 フェニックスのお	オーク 1~4人時 フェニックスのお	オーク 1~4人時 フェニックスのお
モンスター 5	オーク 1~4人時 8ギル 12ギル 10ギル 15ギル	オーク 1~4人時 12ギル 40ギル 15ギル 50ギル	オーク 1~4人時 40ギル 100ギル 50ギル 200ギル
モンスター 6	オーク 1~4人時 ほしがたにんじん ひょうたんいも まんまるコーン ほしがたにんじん	オーク(メイス) 1~4人時 ひょうたんいも まんまるコーン ほしがたにんじん ひょうたんいも	オーク(メイス) 1~4人時 まんまるコーン ほしがたにんじん ひょうたんいも まんまるコーン
モンスター 7	オーク 1~4人時 さかな ニク	オーク(スピア) 1~4人時 さかな ニク	オーク(スピア) 1~4人時 さかな ニク
モンスター 8	オーク 1~4人時 やさいのタネ	オーク 1~4人時 やさいのタネ	オーク 1~4人時 やさいのタネ
モンスター 9	オーク 1~4人時 ファイア	オーク 1~4人時 ファイア	オーク 1~4人時 ファイア
モンスター 10	オーガ 1~4人時 しゅりけん ダブルハーケン マンイーター グリーンベレー	オーガ 1~4人時 ダブルハーケン フレイムタン グリーンベレー アイスブランド	オーガ 1~4人時 フレイムタン イカサマダイス アイスブランド さすけのかたな
モンスター 11	ボム 1~4人時 どう てつのかけら どうのかけら てつ	ボム 1~4人時 てつのかけら ほのおのさいく てつ マグマいわ	ボム 1~4人時 ほのおのさいく ほのおのよろい マグマいわ マグマいわ
モンスター 12	ボム 1~4人時 8ギル 12ギル 10ギル 15ギル	ボム 1~4人時 12ギル 40ギル 15ギル 50ギル	ボム 1~4人時 40ギル 100ギル 50ギル 200ギル
モンスター 13	オーク 1~4人時 8ギル 12ギル 10ギル 15ギル	オークメイジ 1~4人時 12ギル 40ギル 15ギル 50ギル	オークメイジ 1~4人時 40ギル 100ギル 50ギル 200ギル

MAP1

場所	1週目	2週目	3週目
モンスター14	オーク 1～4人時 フェニックスのお	オーク 1～4人時 フェニックスのお	オーク 1～4人時 フェニックスのお
モンスター15	ボム 1～4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	ボム 1～4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	ボム 1～4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター16	オーク 3～4人時 10ギル / 20ギル 15ギル / 30ギル	オーク 3～4人時 20ギル / 40ギル 30ギル / 60ギル	オーク 3～4人時 40ギル / 100ギル 60ギル / 150ギル
モンスター17	オーク 3～4人時 10ギル / 20ギル 15ギル / 30ギル	オーク 3～4人時 20ギル / 40ギル 30ギル / 60ギル	オーク 3～4人時 40ギル / 100ギル 60ギル / 150ギル
モンスター18	ボム 3～4人時 10ギル / 20ギル 15ギル / 30ギル	ボム 3～4人時 20ギル / 40ギル 30ギル / 60ギル	ボム 3～4人時 40ギル / 100ギル 60ギル / 150ギル
モンスター19	NO MONSTER NO ITEM	オークメイジ 1～4人時 サンダー	オークメイジ 1～4人時 サンダー
モンスター20	NO MONSTER NO ITEM	オーク 1～4人時 20ギル / 40ギル 30ギル / 60ギル	オーク 1～4人時 40ギル / 100ギル 60ギル / 150ギル
モンスター21	NO MONSTER NO ITEM	オーク 1～4人時 どうのよろい / たつじんのぶき てつ / ミスリルのよろい	オーク 1～4人時 たつじんのぶき / ミスリル ミスリルのよろい / ミスリル
モンスター22	NO MONSTER NO ITEM	コカトリス 1～4人時 20ギル / 40ギル 30ギル / 60ギル	コカトリス 1～4人時 40ギル / 100ギル 60ギル / 150ギル
モンスター23	NO MONSTER NO ITEM	コカトリス 1～4人時 ガラスだま / 10ギル コカうろこ / ミスリル	コカトリス 1～4人時 10ギル / タイヤのもと ミスリル / コカうろこ
モンスター24	NO MONSTER NO ITEM	オーク 1～4人時 20ギル / 40ギル 30ギル / 60ギル	オーク 1～4人時 40ギル / 100ギル 60ギル / 150ギル
モンスター25	NO MONSTER NO ITEM	オークメイジ 3～4人時 フェニックスのお	オークメイジ 3～4人時 フェニックスのお
モンスター26	NO MONSTER NO ITEM	オーク 3～4人時 20ギル / 40ギル 30ギル / 60ギル	オーク 3～4人時 40ギル / 100ギル 60ギル / 150ギル
モンスター27	NO MONSTER NO ITEM	オーク 3～4人時 20ギル / 40ギル 30ギル / 60ギル	オーク 3～4人時 40ギル / 100ギル 60ギル / 150ギル
モンスター28	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM	ボム 1～4人時 200ギル / 1000ギル 400ギル / 1200ギル
モンスター29	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM	オーク 1～4人時 200ギル / 1000ギル 400ギル / 1200ギル
モンスター30	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM	オーク 1～4人時 たつじんのぶき / ミスリル ミスリルのよろい / ミスリル

MAP2

場所	1週目	2週目	3週目
モンスター1	オーク 1～4人時 ほしがたにんじん / ひょうたんいも まんまるコーン / ほしがたにんじん	コカトリス 1～4人時 ガラスだま / 10ギル コカうろこ / ミスリル	コカトリス 1～4人時 10ギル / タイヤのもと ミスリル / コカうろこ
モンスター2	オーク 1～4人時 ブリザド	オーク 1～4人時 ブリザド	オーク 1～4人時 ブリザド
モンスター3	ボム 1～4人時 どう / てつのかけら どうのかけら / てつ	ボム 1～4人時 てつのかけら / ほのおのさいく てつ / マグマいわ	ボム 1～4人時 ほのおのさいく / ほのおのよろい マグマいわ / マグマいわ
モンスター4	オーガ 1～4人時 りゅうのひげ / ぎんのうでわ メイジマッシャー / タマのすず	オーガ 1～4人時 ぎんのうでわ / けんじゃのつえ タマのすず / クリスナイフ	オーガ 1～4人時 けんじゃのつえ / ルーンのベル クリスナイフ / メイジスタッフ
モンスター5	オーク 3～4人時 10ギル / 20ギル 15ギル / 30ギル	オーク 3～4人時 20ギル / 40ギル 30ギル / 60ギル	オーク 3～4人時 40ギル / 100ギル 60ギル / 150ギル
モンスター6	オーク 3～4人時 フェニックスのお	オーク 3～4人時 フェニックスのお	オーク 3～4人時 フェニックスのお

MAP2

対象	1週目	2週目	3週目
モンスター7	**ボム** 3~4人時 ミネ / ふしぎなえきたい ミルク / ミネ	**ボム** 3~4人時 ふしぎなえきたい / ミルク ミネ / ふしぎなえきたい	**ボム** 3~4人時 ミルク / ミネ ふしぎなえきたい / ミルク
モンスター8	**NO MONSTER** NO ITEM	**オーク** 1~4人時 ブリザド	**オーク** 1~4人時 ブリザド
モンスター9	**NO MONSTER** NO ITEM	**ボム** 1~4人時 20ギル / 40ギル 30ギル / 60ギル	**ボム** 1~4人時 40ギル / 100ギル 60ギル / 150ギル
モンスター10	**NO MONSTER** NO ITEM	**オーク** 1~4人時 さかな ニク	**オーク** 1~4人時 さかな ニク
モンスター11	**NO MONSTER** NO ITEM	**オーク** 1~4人時 20ギル / 40ギル 30ギル / 60ギル	**オーク** 1~4人時 40ギル / 100ギル 60ギル / 150ギル
モンスター12	**NO MONSTER** NO ITEM	**コカトリス** 1~4人時 すずなりチェリー / にじいろブドウ しましまリンゴ / すずなりチェリー	**コカトリス** 1~4人時 にじいろブドウ / しましまリンゴ すずなりチェリー / にじいろブドウ
モンスター13	**NO MONSTER** NO ITEM	**オーク** 1~4人時 20ギル / 40ギル 30ギル / 60ギル	**オーク** 1~4人時 40ギル / 100ギル 60ギル / 150ギル
モンスター14	**NO MONSTER** NO ITEM	**オークメイジ** 3~4人時 20ギル / 40ギル 30ギル / 60ギル	**オークメイジ** 3~4人時 40ギル / 100ギル 60ギル / 150ギル
モンスター15	**NO MONSTER** NO ITEM	**オーク** 3~4人時 ミルク / ふしぎなえきたい ミネ / ミルク	**オーク** 3~4人時 ふしぎなえきたい / ミネ ミルク / ふしぎなえきたい
モンスター16	**NO MONSTER** NO ITEM	**NO MONSTER** NO ITEM	**ボム** 3~4人時 200ギル / 1000ギル 400ギル / 1200ギル

MAP3

対象	1週目	2週目	3週目
モンスター1	**オーク** 1~4人時 フェニックスのお	**オーク** 1~4人時 フェニックスのお	**オーク** 1~4人時 フェニックスのお
モンスター2	**オーク** 1~4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	**アイスボム** 1~4人時 てつのかけら / れいきのさいく てつ / ひんやりゼリー	**アイスボム** 1~4人時 れいきのさいく / れいきのよろい ひんやりゼリー / ひんやりゼリー
モンスター3	**オーク** 1~4人時 ブリザド	**オーク** 1~4人時 ブリザド	**オーク** 1~4人時 ブリザド
モンスター4	**オーク** 1~4人時 ほしがたにんじん / ひょうたんいも まんまるコーン / ほしがたにんじん	**オーク** 1~4人時 ひょうたんいも / まんまるコーン ほしがたにんじん / ひょうたんいも	**オーク** 1~4人時 まんまるコーン / ほしがたにんじん ひょうたんいも / まんまるコーン
モンスター5	**オーク** 1~4人時 サンダー	**オーク** 1~4人時 サンダー	**オーク** 1~4人時 サンダー
モンスター6	**オーク** 1~4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	**サンダーボム** 1~4人時 てつのかけら / でんきのよろい てつ / かみなりだま	**サンダーボム** 1~4人時 でんきのよろい かみなりだま
モンスター7	**オークメイジ** 1~4人時 しましまリンゴ / すずなりチェリー にじいろブドウ / しましまリンゴ	**オークメイジ** 1~4人時 すずなりチェリー / にじいろブドウ しましまリンゴ / すずなりチェリー	**オークメイジ** 1~4人時 にじいろブドウ / しましまリンゴ すずなりチェリー / にじいろブドウ
モンスター8	**オーク** 1~4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	**アイスボム** 1~4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	**アイスボム** 1~4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター9	**オークメイジ** 1~4人時 さかな ニク	**オークメイジ** 1~4人時 さかな ニク	**オークメイジ** 1~4人時 さかな ニク
モンスター10	**オーク** 1~4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	**オーガ** 1~4人時 てつ / こんごうせき 50ギル / オーガのキバ	**オーガ** 1~4人時 こんごうせき / ミスリル オーガのキバ / オーガのキバ
モンスター11	**オーク** 3~4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	**アイスボム** 3~4人時 てつのかけら / れいきのさいく てつ / ひんやりゼリー	**アイスボム** 3~4人時 れいきのさいく / れいきのよろい ひんやりゼリー / ひんやりゼリー
モンスター12	**オーク** 1~4人時 ファイア / サンダー ブリザド / ケアル	**オーク** 3~4人時 サンダー / ファイア ケアル / ブリザド	**オーク** 3~4人時 ファイア / サンダー ブリザド / ケアル
モンスター13	**オーク** 3~4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	**サンダーボム** 3~4人時 てつのかけら / でんきのよろい てつ / かみなりだま	**サンダーボム** 3~4人時 でんきのよろい かみなりだま

マップ	対象	1週目	2週目	3週目
MAP3	モンスター 14	NO MONSTER NO ITEM	コウモリ 1～4人時 20ギル / 40ギル 30ギル / 60ギル	コウモリ 1～4人時 40ギル / 100ギル 60ギル / 150ギル
MAP3	モンスター 15	NO MONSTER NO ITEM	レイス 1～4人時 20ギル / 40ギル 30ギル / 60ギル	レイス 1～4人時 40ギル / 100ギル 60ギル / 150ギル
MAP3	モンスター 16	NO MONSTER NO ITEM	レイス 1～4人時 20ギル / 40ギル 30ギル / 60ギル	レイス 1～4人時 40ギル / 100ギル 60ギル / 150ギル
MAP3	モンスター 17	NO MONSTER NO ITEM	サンダーボム 3～4人時 20ギル / 40ギル 30ギル / 60ギル	サンダーボム 3～4人時 40ギル / 100ギル 60ギル / 150ギル
MAP1	宝箱 1	10ギル / 20ギル 15ギル / 30ギル	20ギル / 40ギル 30ギル / 60ギル	40ギル / 100ギル 60ギル / 150ギル
MAP1	宝箱 2	クリア	クリア	クリア
MAP1	宝箱 3	NO TREASURE NO ITEM	こんこうせき / 10ギル きらきらのかけら / ミスリル	10ギル / プチクリスタル ミスリル / ダイヤのもと
MAP1	宝箱 4	NO TREASURE NO ITEM	はやさのしょ 10ギル	はやさのしょ / はやさのひでん 10ギル / はやさのひでん
MAP1	宝箱 5	NO TREASURE NO ITEM	はやさのしょ 10ギル	はやさのしょ / はやさのひでん 10ギル / はやさのひでん
MAP2	宝箱 1	ケアル	ケアル	ケアル
MAP2	宝箱 2	レイズ	レイズ	レイズ
MAP2	宝箱 3	10ギル / 20ギル 15ギル / 30ギル	20ギル / 40ギル 30ギル / 60ギル	40ギル / 100ギル 60ギル / 150ギル
MAP2	宝箱 4	NO TREASURE NO ITEM	こんこうせき / 10ギル きらきらのかけら / ミスリル	10ギル / プチクリスタル ミスリル / ダイヤのもと
MAP2	宝箱 5	NO TREASURE NO ITEM	こんこうせき / 10ギル きらきらのかけら / ミスリル	10ギル / プチクリスタル ミスリル / ダイヤのもと
MAP2	宝箱 6	NO TREASURE NO ITEM	こんこうせき / 10ギル きらきらのかけら / ミスリル	10ギル / プチクリスタル ミスリル / ダイヤのもと
MAP3	宝箱 1	クリア	クリア	クリア
MAP3	宝箱 2	バックラー ぎんぶちめがね	ぎんぶちめがね くろずきん	くろずきん ワンダーバングル
MAP3	宝箱 3	モーグリポケット アースペンダント	アースペンダント / モーグリポケット アースペンダント / アースペンダント	モーグリポケット / — アースペンダント / —

ティダの村

モンスター 52～99体

宝箱 12個

特筆すべきは出現モンスターの多さ。また、素材を落とす敵が多く、素材集めには最適だ。一方、宝箱からは多数のレシピが手に入る。

マップ	対象	1週目	2週目	3週目
MAP1	モンスター 1	スケルトンメイジ 1～4人時 10ギル / 15ギル 12ギル / 18ギル	スケルトンメイジ 1～4人時 15ギル / 40ギル 18ギル / 50ギル	スケルトンメイジ 1～4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
MAP1	モンスター 2	グレムリン 1～4人時 ファイア	グレムリン 1～4人時 ファイア	グレムリン 1～4人時 ファイア
MAP1	モンスター 3	キャリオンワーム 1～4人時 ケアル	キャリオンワーム 1～4人時 ケアル	キャリオンワーム 1～4人時 ケアル

MAP1

対象	1週目		2週目		3週目	
モンスター4	キャリオンワーム	1～4人時	キャリオンワーム	1～4人時	キャリオンワーム	1～4人時
	10ギル	てつ	てつ	10ギル	10ギル	10ギル
	10ギル	ワームアンテナ	ワームアンテナ	10ギル	10ギル	ワームアンテナ
モンスター5	グレムリン	1～4人時	グレムリン	1～4人時	グレムリン	1～4人時
	ブリザド		ブリザド		ブリザド	
モンスター6	ヘルプラント	1～4人時	ヘルプラント	1～4人時	ヘルプラント	1～4人時
	フェニックスのお		フェニックスのお		フェニックスのお	
モンスター7	スケルトン	1～4人時	スケルトン	1～4人時	スケルトン	1～4人時
	10ギル	15ギル	15ギル	40ギル	40ギル	100ギル
	12ギル	18ギル	18ギル	50ギル	50ギル	200ギル
モンスター8	グレムリン	1～4人時	グレムリン	1～4人時	グレムリン	1～4人時
	どうのかけら	てつのかけら	てつのかけら	ブルーシルク	ブルーシルク	ひすい
	ガラスだま	きらきらのかけら	きらきらのかけら	ルビー	ルビー	プチクリスタル
モンスター9	スケルトン	1～4人時	スケルトン	1～4人時	スケルトン	1～4人時
	サンダー		サンダー		サンダー	
モンスター10	ボム	1～4人時	ボム	1～4人時	ボム	1～4人時
	どう	てつのかけら	てつのかけら	ほのおのさいく	ほのおのさいく	ほのおのよろい
	どうのかけら	てつ	てつ	マグマいわ	マグマいわ	マグマいわ
モンスター11	グレムリン	1～4人時	グレムリン	1～4人時	グレムリン	1～4人時
	どうのかけら	てつのかけら	てつのかけら	ブルーシルク	ブルーシルク	ひすい
	ガラスだま	きらきらのかけら	きらきらのかけら	ルビー	ルビー	プチクリスタル
モンスター12	スケルトン	1～4人時	スケルトン	1～4人時	スケルトン	1～4人時
	はぐるま	10ギル	はぐるま	10ギル	はぐるま	10ギル
	10ギル	10ギル	10ギル	10ギル	10ギル	10ギル
モンスター13	ボム	1～4人時	ボム	1～4人時	ボム	1～4人時
	どう	てつのかけら	てつのかけら	ほのおのさいく	ほのおのさいく	ほのおのよろい
	どうのかけら	てつ	てつ	マグマいわ	マグマいわ	マグマいわ
モンスター14	ヘルプラント	1～4人時	ヘルプラント	1～4人時	ヘルプラント	1～4人時
	10ギル	はなのたね	10ギル	はなのたね	10ギル	はなのたね
	10ギル	ふしぎなたね	10ギル	ふしぎなたね	10ギル	ふしぎなたね
モンスター15	スケルトン	1～4人時	スケルトン	1～4人時	スケルトン	1～4人時
	さかな		さかな		さかな	
	ニク		ニク		ニク	
モンスター16	スケルトン	1～4人時	スケルトン(スピア)	1～4人時	スケルトン(メイス)	1～4人時
	10ギル	15ギル	15ギル	40ギル	40ギル	100ギル
	12ギル	18ギル	18ギル	50ギル	50ギル	200ギル
モンスター17	グレムリン	1～4人時	グレムリン	1～4人時	グレムリン	1～4人時
	しましまリンゴ	にじいろブドウ	にじいろブドウ	すずなりチェリー	すずなりチェリー	しましまリンゴ
	すずなりチェリー	しましまリンゴ	しましまリンゴ	にじいろブドウ	にじいろブドウ	すずなりチェリー
モンスター18	スケルトン	1～4人時	スケルトン(メイス)	1～4人時	スケルトン(スピア)	1～4人時
	ほしがたにんじん	まんまるコーン	まんまるコーン	ひょうたんいも	ひょうたんいも	ほしがたにんじん
	ひょうたんいも	ほしがたにんじん	ほしがたにんじん	まんまるコーン	まんまるコーン	ひょうたんいも
モンスター19	ボム	1～4人時	ボム	1～4人時	ボム	1～4人時
	ファイア		ファイア		ファイア	
モンスター20	キャリオンワーム	1～4人時	キャリオンワーム	1～4人時	キャリオンワーム	1～4人時
	10ギル	てつ	てつ	10ギル	10ギル	10ギル
	10ギル	ワームアンテナ	ワームアンテナ	10ギル	10ギル	ワームアンテナ
モンスター21	キャリオンワーム	1～4人時	キャリオンワーム	1～4人時	キャリオンワーム	1～4人時
	—		—		—	
モンスター22	ヘルプラント	1～4人時	ヘルプラント	1～4人時	ヘルプラント	1～4人時
	10ギル	はなのたね	10ギル	はなのたね	10ギル	はなのたね
	10ギル	ふしぎなたね	10ギル	ふしぎなたね	10ギル	ふしぎなたね
モンスター23	ヘルプラント	1～4人時	ヘルプラント	1～4人時	ヘルプラント	1～4人時
	10ギル	はなのたね	10ギル	はなのたね	10ギル	はなのたね
	10ギル	ふしぎなたね	10ギル	ふしぎなたね	10ギル	ふしぎなたね
モンスター24	スケルトン	1～4人時	スケルトン	1～4人時	スケルトン	1～4人時
	はぐるま	10ギル	はぐるま	10ギル	はぐるま	10ギル
	10ギル	10ギル	10ギル	10ギル	10ギル	10ギル
モンスター25	スケルトンメイジ	1～4人時	スケルトンメイジ	1～4人時	スケルトンメイジ	1～4人時
	ミネ	ふしぎなえきたい	ふしぎなえきたい	ミルク	ミルク	ミネ
	ミルク	ミネ	ミネ	ふしぎなえきたい	ふしぎなえきたい	ミルク
モンスター26	スケルトン	3～4人時	スケルトン	3～4人時	スケルトン	3～4人時
	20ギル	—	20ギル	40ギル	40ギル	100ギル
	30ギル	—	30ギル	50ギル	50ギル	200ギル

MAP1

対象	1週目	2週目	3週目
モンスター27	スケルトン 3~4人時 20ギル / — 30ギル / —	スケルトン 3~4人時 20ギル / 40ギル 30ギル / 50ギル	スケルトン 3~4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター28	スケルトンメイジ 3~4人時 ミネ / ふしぎなえきたい ミルク / ミネ	スケルトンメイジ 3~4人時 ふしぎなえきたい / ミルク ミネ / ふしぎなえきたい	スケルトンメイジ 3~4人時 ミルク / ミネ ふしぎなえきたい / ミルク
モンスター29	スケルトンメイジ 3~4人時 ファイア / サンダー ブリザド / ケアル	スケルトンメイジ 3~4人時 ファイア / サンダー ブリザド / ケアル	スケルトンメイジ 3~4人時 ファイア / サンダー ブリザド / ケアル
モンスター30	スケルトンメイジ 3~4人時 20ギル / — 30ギル / —	スケルトンメイジ 3~4人時 20ギル / 40ギル 30ギル / 50ギル	スケルトンメイジ 3~4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター31	スケルトンメイジ 3~4人時 しましまリンゴ / にじいろブドウ すずなりチェリー / しましまリンゴ	スケルトンメイジ 3~4人時 にじいろブドウ / すずなりチェリー しましまリンゴ / にじいろブドウ	スケルトンメイジ 3~4人時 すずなりチェリー / しましまリンゴ にじいろブドウ / すずなりチェリー
モンスター32	ヘルプラント 3~4人時 20ギル / — 30ギル / —	ヘルプラント 3~4人時 20ギル / 40ギル 30ギル / 50ギル	ヘルプラント 3~4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター33	ボム 3~4人時 20ギル / — 30ギル / —	ボム 3~4人時 20ギル / 40ギル 30ギル / 50ギル	ボム 3~4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター34	NO MONSTER NO ITEM	スケルトンメイジ 1~4人時 20ギル / 40ギル 25ギル / 60ギル	スケルトンメイジ 1~4人時 40ギル / 100ギル 60ギル / 150ギル
モンスター35	NO MONSTER NO ITEM	ヘルプラント 1~4人時 ふしぎなえきたい / ミルク ミネ / ふしぎなえきたい	ヘルプラント 1~4人時 ミルク / ミネ ふしぎなえきたい / ミルク
モンスター36	NO MONSTER NO ITEM	ヘルプラント 1~4人時 20ギル / 40ギル 25ギル / 60ギル	ヘルプラント 1~4人時 40ギル / 100ギル 60ギル / 150ギル
モンスター37	NO MONSTER NO ITEM	キャリオンワーム 1~4人時 20ギル / 40ギル 25ギル / 60ギル	キャリオンワーム 1~4人時 40ギル / 100ギル 60ギル / 150ギル
モンスター38	NO MONSTER NO ITEM	グレムリン 3~4人時 さかな ニク	グレムリン 3~4人時 さかな ニク
モンスター39	NO MONSTER NO ITEM	スケルトンメイジ 3~4人時 レイズ	スケルトンメイジ 3~4人時 レイズ
モンスター40	NO MONSTER NO ITEM	キャリオンワーム 3~4人時 てつ / 10ギル ワームアンテナ / 10ギル	キャリオンワーム 3~4人時 ワームアンテナ / 10ギル 10ギル / 10ギル
モンスター41	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM	グレムリン 1~4人時 ミルク / ミネ ふしぎなえきたい / ミルク
モンスター42	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM	グレムリン 1~4人時 40ギル / 100ギル 60ギル / 150ギル
モンスター43	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM	スケルトン(スピア) 1~4人時 40ギル / 100ギル 60ギル / 150ギル
モンスター44	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM	スケルトンメイジ 1~4人時 40ギル / 100ギル 60ギル / 150ギル
モンスター45	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM	スケルトン(メイス) 1~4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター46	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM	ヘルプラント 1~4人時 40ギル / 100ギル 60ギル / 150ギル
モンスター47	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM	ヘルプラント 1~4人時 40ギル / 100ギル 60ギル / 150ギル
モンスター48	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM	ヘルプラント 3~4人時 40ギル / 100ギル 60ギル / 150ギル
モンスター49	スケルトン 3~4人時 20ギル / — 30ギル / —	スケルトン 3~4人時 20ギル / 40ギル 30ギル / 50ギル	スケルトン 3~4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル

MAP2

対象	1週目		2週目		3週目	
モンスター1	キャリオンワーム	1~4人時	キャリオンワーム	1~4人時	キャリオンワーム	1~4人時
	10ギル	てつ	てつ	10ギル	ワームアンテナ	10ギル
	10ギル	ワームアンテナ	ワームアンテナ	10ギル	10ギル	10ギル
モンスター2	キャリオンワーム	1~4人時	キャリオンワーム	1~4人時	キャリオンワーム	1~4人時
	10ギル	15ギル	15ギル	40ギル	40ギル	100ギル
	12ギル	18ギル	18ギル	50ギル	50ギル	200ギル
モンスター3	スケルトンメイジ	1~4人時	スケルトンメイジ	1~4人時	スケルトンメイジ	1~4人時
	サンダー		サンダー		サンダー	
モンスター4	スケルトンメイジ	1~4人時	スケルトンメイジ	1~4人時	スケルトンメイジ	1~4人時
	10ギル	15ギル	15ギル	40ギル	40ギル	100ギル
	12ギル	18ギル	18ギル	50ギル	50ギル	200ギル
モンスター5	ボム	1~4人時	ボム	1~4人時	ボム	1~4人時
	ミネ	ふしぎなえきたい	ふしぎなえきたい	ミルク	ミルク	ミネ
	ミルク	ミネ	ミネ	ふしぎなえきたい	ふしぎなえきたい	ミルク
モンスター6	ボム	1~4人時	ボム	1~4人時	ボム	1~4人時
	どう	てつのかけら	てつのかけら	ほのおのさいく	ほのおのさいく	ほのおのよろい
	どうのかけら	てつ	てつ	マグマいわ	マグマいわ	マグマいわ
モンスター7	キャリオンワーム	1~4人時	キャリオンワーム	1~4人時	キャリオンワーム	1~4人時
	10ギル	15ギル	15ギル	40ギル	40ギル	100ギル
	12ギル	18ギル	18ギル	50ギル	50ギル	200ギル
モンスター8	キャリオンワーム	1~4人時	キャリオンワーム	1~4人時	キャリオンワーム	1~4人時
	10ギル	15ギル	15ギル	40ギル	40ギル	100ギル
	12ギル	18ギル	18ギル	50ギル	50ギル	200ギル
モンスター9	スケルトンメイジ	1~4人時	スケルトンメイジ	1~4人時	スケルトンメイジ	1~4人時
	10ギル	15ギル	15ギル	40ギル	40ギル	100ギル
	12ギル	18ギル	18ギル	50ギル	50ギル	200ギル
モンスター10	キャリオンワーム	1~4人時	キャリオンワーム	1~4人時	キャリオンワーム	1~4人時
	さかな		さかな		さかな	
	ニク		ニク		ニク	
モンスター11	スケルトンメイジ	1~4人時	スケルトンメイジ	1~4人時	スケルトンメイジ	1~4人時
	10ギル	20ギル	20ギル	40ギル	40ギル	100ギル
	15ギル	25ギル	25ギル	60ギル	60ギル	150ギル
モンスター12	スケルトンメイジ	1~4人時	スケルトンメイジ	1~4人時	スケルトンメイジ	1~4人時
	10ギル	15ギル	15ギル	40ギル	40ギル	100ギル
	12ギル	18ギル	18ギル	50ギル	50ギル	200ギル
モンスター13	キャリオンワーム	1~4人時	キャリオンワーム	1~4人時	キャリオンワーム	1~4人時
	10ギル	15ギル	15ギル	40ギル	40ギル	100ギル
	12ギル	18ギル	18ギル	50ギル	50ギル	200ギル
モンスター14	スケルトンメイジ	1~4人時	スケルトンメイジ	1~4人時	スケルトンメイジ	1~4人時
	ケアル		ケアル		ケアル	
モンスター15	キャリオンワーム	1~4人時	キャリオンワーム	1~4人時	キャリオンワーム	1~4人時
	しましまリンゴ	にじいろブドウ	にじいろブドウ	すずなりチェリー	すずなりチェリー	しましまリンゴ
	すずなりチェリー	しましまリンゴ	しましまリンゴ	にじいろブドウ	にじいろブドウ	すずなりチェリー
モンスター16	スケルトンメイジ	1~4人時	スケルトンメイジ	1~4人時	スケルトンメイジ	1~4人時
	ほしがたにんじん	まんまるコーン	まんまるコーン	ひょうたんいも	ひょうたんいも	ほしがたにんじん
	ひょうたんいも	ほしがたにんじん	ほしがたにんじん	まんまるコーン	まんまるコーン	ひょうたんいも
モンスター17	キャリオンワーム	1~4人時	キャリオンワーム	1~4人時	キャリオンワーム	1~4人時
	10ギル	てつ	てつ	10ギル	ワームアンテナ	10ギル
	10ギル	ワームアンテナ	ワームアンテナ	10ギル	10ギル	10ギル
モンスター18	ヘルプラント	1~4人時	ヘルプラント	1~4人時	ヘルプラント	1~4人時
	くだもののタネ		くだもののタネ		くだもののタネ	
モンスター19	ヘルプラント	1~4人時	ヘルプラント	1~4人時	ヘルプラント	1~4人時
	10ギル	15ギル	15ギル	40ギル	40ギル	100ギル
	12ギル	18ギル	18ギル	50ギル	50ギル	200ギル
モンスター20	ヘルプラント	1~4人時	ヘルプラント	1~4人時	ヘルプラント	1~4人時
	10ギル	15ギル	15ギル	40ギル	40ギル	100ギル
	12ギル	18ギル	18ギル	50ギル	50ギル	200ギル
モンスター21	スケルトンメイジ	1~4人時	スケルトンメイジ	1~4人時	スケルトンメイジ	1~4人時
	ミネ	ふしぎなえきたい	ふしぎなえきたい	ミルク	ミルク	ミネ
	ミルク	ミネ	ミネ	ふしぎなえきたい	ふしぎなえきたい	ミルク
モンスター22	スケルトンメイジ	1~4人時	スケルトンメイジ	1~4人時	スケルトンメイジ	1~4人時
	10ギル	15ギル	15ギル	40ギル	40ギル	100ギル
	12ギル	18ギル	18ギル	50ギル	50ギル	200ギル
モンスター23	キャリオンワーム	1~4人時	キャリオンワーム	1~4人時	キャリオンワーム	1~4人時
	10ギル	15ギル	15ギル	40ギル	40ギル	100ギル
	12ギル	18ギル	18ギル	50ギル	50ギル	200ギル

MAP2

対象	1週目	2週目	3週目
モンスター24	スケルトンメイジ 1～4人時 10ギル / 15ギル 12ギル / 18ギル	スケルトンメイジ 1～4人時 15ギル / 40ギル 18ギル / 50ギル	スケルトンメイジ 1～4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター25	スケルトンメイジ 1～4人時 さかな ニク	スケルトンメイジ 1～4人時 さかな ニク	スケルトンメイジ 1～4人時 さかな ニク
モンスター26	キャリオンワーム 1～4人時 しましまリンゴ / にじいろブドウ すずなりチェリー / しましまリンゴ	キャリオンワーム 1～4人時 にじいろブドウ / すずなりチェリー しましまリンゴ / にじいろブドウ	キャリオンワーム 1～4人時 すずなりチェリー / しましまリンゴ にじいろブドウ / すずなりチェリー
モンスター27	キャリオンワーム 1～4人時 10ギル / 15ギル 12ギル / 18ギル	アバドン 1～4人時 15ギル / 40ギル 18ギル / 50ギル	アバドン 1～4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター28	ヘルプラント 3～4人時 10ギル / 20ギル 15ギル / 25ギル	マジックプラント 3～4人時 20ギル / 40ギル 25ギル / 60ギル	ストーンプラント 3～4人時 40ギル / 100ギル 60ギル / 150ギル
モンスター29	スケルトンメイジ 3～4人時 ファイア / サンダー ブリザド / ケアル	スケルトンメイジ 3～4人時 ファイア / サンダー ブリザド / ケアル	スケルトンメイジ 3～4人時 ファイア / サンダー ブリザド / ケアル
モンスター30	スケルトンメイジ 3～4人時 はぐるま / 10ギル 10ギル / 10ギル	スケルトンメイジ 3～4人時 はぐるま / 10ギル 10ギル / 10ギル	スケルトンメイジ 3～4人時 はぐるま / 10ギル 10ギル / 10ギル
モンスター31	スケルトンメイジ 3～4人時 サンダー	スケルトンメイジ 3～4人時 サンダー	スケルトンメイジ 3～4人時 サンダー
モンスター32	スケルトンメイジ 3～4人時 10ギル / 20ギル 15ギル / 25ギル	スケルトンメイジ 3～4人時 20ギル / 40ギル 25ギル / 60ギル	スケルトンメイジ 3～4人時 40ギル / 100ギル 60ギル / 150ギル
モンスター33	キャリオンワーム 3～4人時 10ギル / 20ギル 15ギル / 25ギル	キャリオンワーム 3～4人時 20ギル / 40ギル 25ギル / 60ギル	キャリオンワーム 3～4人時 40ギル / 100ギル 60ギル / 150ギル
モンスター34	キャリオンワーム 3～4人時 10ギル / 20ギル 15ギル / 25ギル	キャリオンワーム 3～4人時 20ギル / 40ギル 25ギル / 60ギル	キャリオンワーム 3～4人時 40ギル / 100ギル 60ギル / 150ギル
モンスター35	NO MONSTER NO ITEM	アバドン 1～4人時 50ギル / ミスリル ざっくりカマ / 50ギル	アバドン 1～4人時 ミスリル / ダイヤのもと 50ギル / ざっくりカマ
モンスター36	NO MONSTER NO ITEM	マジックプラント 1～4人時 10ギル / はなのたね 10ギル / ふしぎなたね	マジックプラント 1～4人時 10ギル / はなのたね 10ギル / ふしぎなたね
モンスター37	NO MONSTER NO ITEM	キャリオンワーム 1～4人時 ようせいグッズ 20ギル	キャリオンワーム 1～4人時 ようせいグッズ / てんしグッズ 20ギル / てんしグッズ
モンスター38	NO MONSTER NO ITEM	ストーンプラント 1～4人時 ミスリル / ― こんごうせき / ―	ストーンプラント 1～4人時 ミスリル / プチクリスタル こんごうせき / ダイヤのもと
モンスター39	NO MONSTER NO ITEM	ストーンプラント 1～4人時 ミスリル / ― こんごうせき / ―	ストーンプラント 1～4人時 ミスリル / プチクリスタル こんごうせき / ダイヤのもと
モンスター40	NO MONSTER NO ITEM	キャリオンワーム 2～4人時 20ギル / 40ギル 25ギル / 60ギル	キャリオンワーム 2～4人時 40ギル / 100ギル 60ギル / 150ギル
モンスター41	NO MONSTER NO ITEM	ヘルプラント 3～4人時 20ギル / 40ギル 25ギル / 60ギル	ヘルプラント 3～4人時 40ギル / 100ギル 60ギル / 150ギル
モンスター42	NO MONSTER NO ITEM	スケルトンメイジ 3～4人時 まんまるコーン / ひょうたんいも ほしがたにんじん / まんまるコーン	スケルトンメイジ 3～4人時 ひょうたんいも / ほしがたにんじん まんまるコーン / ひょうたんいも
モンスター43	NO MONSTER NO ITEM	ストーンプラント 3～4人時 20ギル / 40ギル 25ギル / 60ギル	ストーンプラント 3～4人時 40ギル / 100ギル 60ギル / 150ギル
モンスター44	NO MONSTER NO ITEM	ヘルプラント 3～4人時 サンダー	ヘルプラント 3～4人時 サンダー
モンスター45	NO MONSTER NO ITEM	ヘルプラント 3～4人時 10ギル / はなのたね 10ギル / ふしぎなたね	ヘルプラント 3～4人時 10ギル / はなのたね 10ギル / ふしぎなたね
モンスター46	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM	アバドン 1～4人時 ミスリル / ダイヤのもと 50ギル / ざっくりカマ

MAP	対象	1週目	2週目	3週目
MAP2	モンスター 47	キャリオンワーム 1～4人時 10ギル / 15ギル 12ギル / 18ギル	アバドン 1～4人時 50ギル / ミスリル ざっくりカマ / 50ギル	アバドン 1～4人時 ミスリル / ダイヤのもと 50ギル / ざっくりカマ
MAP2	モンスター 48	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM	アバドン 1～4人時 ミスリル / ダイヤのもと 50ギル / ざっくりカマ
MAP2	モンスター 49	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM	ストーンプラント 3～4人時 40ギル / 100ギル 60ギル / 150ギル
MAP2	モンスター 50	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM	ストーンプラント 3～4人時 40ギル / 100ギル 60ギル / 150ギル
MAP2	モンスター 51	ヘルプラント 3～4人時 10ギル / 20ギル 15ギル / 25ギル	マジックプラント 3～4人時 20ギル / 40ギル 25ギル / 60ギル	ストーンプラント 3～4人時 40ギル / 100ギル 60ギル / 150ギル
MAP1	宝箱 1	フェニックスのお	フェニックスのお	フェニックスのお
MAP1	宝箱 2	クリア	クリア	クリア
MAP1	宝箱 3	てつのよろい / てつのよろい てつのよろい / ミスリルのよろい	てつのよろい / ミスリルのよろい ミスリルのよろい / ときのよろい	ミスリルのよろい / きよめのよろい ときのよろい / せいなるよろい
MAP1	宝箱 4	せんしのぶき / せんしのぶき せんしのぶき / たつじんのぶき	せんしのぶき / たつじんのぶき たつじんのぶき / しょうりのぶき	たつじんのぶき / ゆうきのぶき しょうりのぶき / ちからのぶき
MAP1	宝箱 5	マンイーター / カイザーナックル あしゅら / アイスブランド	カイザーナックル / オーガキラー アイスブランド / きばのおまもり	オーガキラー / えんげつりん きばのおまもり / トールハンマー
MAP1	宝箱 6	きれいなうでわ アライのメット	アライのメット エルフのマント	エルフのマント ワンダーバングル
MAP1	宝箱 7	10ギル / 20ギル 15ギル / 25ギル	20ギル / 40ギル 25ギル / 60ギル	40ギル / 100ギル 60ギル / 150ギル
MAP2	宝箱 1	ようせいグッズ / 20ギル 20ギル / 20ギル	ようせいグッズ 20ギル	ようせいグッズ / てんしグッズ 20ギル / てんしグッズ
MAP2	宝箱 2	チョコボポケット / チョコボポケット チョコボポケット / モーグリポケット	チョコボポケット / 10ギル モーグリポケット / 10ギル	10ギル / チョコボポケット 10ギル / モーグリポケット
MAP2	宝箱 3	てつのかぶと / ミスリルのかぶと てつのベルト / ミスリルのベルト	ミスリルのかぶと / れいきのかぶと ミスリルのベルト / れいきのベルト	れいきのかぶと / とわのかぶと れいきのベルト / かぜのベルト
MAP2	宝箱 4	りゅうのひげ / ぎんのうでわ メイジマッシャー / タマのすず	ぎんのうでわ / けんじゃのつえ タマのすず / クリスナイフ	けんじゃのつえ / ルーンのベル クリスナイフ / メイジスタッフ
MAP2	宝箱 5	ようせいグッズ / 20ギル 20ギル / 20ギル	ようせいグッズ 20ギル	ようせいグッズ / てんしグッズ 20ギル / てんしグッズ
MAP2	宝箱 6	てつのたて / れいきのこて てつのこて / れいきのたて	ミスリルのこて / れいきのこて ミスリルのたて / れいきのたて	れいきのこて / きんのこて れいきのたて / まほうのたて

ジャック・モキートの館

モンスター 16～35体
宝箱 7個

2周目から新たに9体の敵が追加されるが、3周目での変化はなし。奥様の部屋にある宝箱3からは、女性専用のレアなレシピが手に入る。

MAP	対象	1週目	2週目	3週目
MAP1	モンスター 1	クァール 1～4人時 クリア	クァール 1～4人時 クリア	クァール 1～4人時 クリア
MAP1	モンスター 2	クァール 1～4人時 チョコボポケット アースペンダント	クァール 1～4人時 アースペンダント	クァール 1～4人時 アースペンダント ムーンペンダント
MAP1	モンスター 3	ガーゴイル 1～4人時 てつ こんごうせき	ガーゴイル 1～4人時 こんごうせき	ガーゴイル 1～4人時 こんごうせき ミスリル

MAP1

内容	1週目	2週目	3週目
モンスター4	ガーゴイル 1~4人時 てつ こんごうせき	ガーゴイル 1~4人時 こんごうせき	ガーゴイル 1~4人時 こんごうせき ミスリル
モンスター5	ガーゴイル 3~4人時 レイズ	ガーゴイル 3~4人時 レイズ	ガーゴイル 3~4人時 レイズ
モンスター6	ガーゴイル 3~4人時 ブリザド	ガーゴイル 3~4人時 ブリザド	ガーゴイル 3~4人時 ブリザド
モンスター7	クァール 3~4人時 ケアル	クァール 3~4人時 ケアル	クァール 3~4人時 ケアル
モンスター8	NO MONSTER NO ITEM	ガーゴイル 1~4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	ガーゴイル 1~4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター9	NO MONSTER NO ITEM	ガーゴイル 1~4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	ガーゴイル 1~4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター10	NO MONSTER NO ITEM	グレムリン 3~4人時 サンダー	グレムリン 3~4人時 サンダー
モンスター11	NO MONSTER NO ITEM	グレムリン 3~4人時 ファイア	グレムリン 3~4人時 ファイア
モンスター12	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM	オチュー 1~4人時 ミスリル / プチクリスタル ミスリル / 20ギル
モンスター13	トンベリコック 1~4人時 こむぎのタネ	トンベリコック 1~4人時 こむぎのタネ	トンベリコック 1~4人時 こむぎのタネ
モンスター14	クァール 3~4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	クァール 3~4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	クァール 3~4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター15	トンベリコック 1~4人時 32ギル / 40ギル 35ギル / 42ギル	トンベリコック 1~4人時 40ギル / 64ギル 42ギル / 80ギル	トンベリコック 1~4人時 64ギル / 100ギル 80ギル / きいろいはね
モンスター16	トンベリコック 1~4人時 32ギル / 40ギル 35ギル / 42ギル	トンベリコック 1~4人時 40ギル / 64ギル 42ギル / 80ギル	トンベリコック 1~4人時 64ギル / 100ギル 80ギル / きいろいはね
モンスター17	クァール 3~4人時 ぎん / ルビー せいすい / クァールのひげ	クァール 3~4人時 ルビー / ルビー クァールのひげ / ぎん	クァール 3~4人時 ルビー / せいすい ぎん / クァールのひげ
モンスター18	ガーゴイル 1~4人時 てつ こんごうせき	ガーゴイル 1~4人時 こんごうせき	ガーゴイル 1~4人時 こんごうせき ミスリル
モンスター19	トンベリコック 1~4人時 32ギル / 40ギル 35ギル / 42ギル	トンベリコック 1~4人時 40ギル / 64ギル 42ギル / 80ギル	トンベリコック 1~4人時 きいろいはね / 80ギル 64ギル / 100ギル
モンスター20	トンベリコック 1~4人時 32ギル / 40ギル 35ギル / 42ギル	トンベリコック 1~4人時 40ギル / 64ギル 42ギル / 80ギル	トンベリコック 1~4人時 きいろいはね / 80ギル 64ギル / 100ギル
モンスター21	ガーゴイル 1~4人時 てつ こんごうせき	ガーゴイル 1~4人時 こんごうせき	ガーゴイル 1~4人時 こんごうせき ミスリル
モンスター22	ガーゴイル 3~4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	ガーゴイル 3~4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	ガーゴイル 3~4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター23	ガーゴイル 3~4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	ガーゴイル 3~4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	ガーゴイル 3~4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター24	NO MONSTER 1~4人時 NO ITEM	クァール 1~4人時 ルビー / ルビー クァールのひげ / ぎん	クァール 1~4人時 ルビー / せいすい ぎん / クァールのひげ
モンスター25	NO MONSTER 3~4人時 NO ITEM	グレムリン 3~4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	グレムリン 3~4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター26	NO MONSTER 3~4人時 NO ITEM	グレムリン 3~4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	グレムリン 3~4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル

MAP1

対象	1週目	2週目	3週目
モンスター 27	トンベリコック 1～4人時 32ギル / 40ギル 35ギル / 42ギル	トンベリコック 1～4人時 40ギル / 64ギル 42ギル / 80ギル	トンベリコック 1～4人時 きいろいはね / 80ギル 64ギル / 100ギル
モンスター 28	NO MONSTER NO ITEM	クァール 3～4人時 ルビー / ルビー クァールのひげ / ぎん	クァール 3～4人時 ルビー / せいすい ぎん / クァールのひげ
モンスター 29	トンベリコック 1～4人時 さかな ニク	トンベリコック 1～4人時 さかな ニク	トンベリコック 1～4人時 さかな ニク
モンスター 30	トンベリコック 1～4人時 しましまリンゴ / にじいろブドウ すずなりチェリー / しましまリンゴ	トンベリコック 1～4人時 にじいろブドウ / すずなりチェリー しましまリンゴ / にじいろブドウ	トンベリコック 1～4人時 すずなりチェリー / しましまリンゴ にじいろブドウ / すずなりチェリー
モンスター 31	トンベリコック 1～4人時 ほしがたにんじん / まんまるコーン ひょうたんいも / ほしがたにんじん	トンベリコック 1～4人時 まんまるコーン / ひょうたんいも ほしがたにんじん / まんまるコーン	トンベリコック 1～4人時 ひょうたんいも / ほしがたにんじん まんまるコーン / ひょうたんいも
モンスター 32	グレムリン 3～4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	グレムリン 3～4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	グレムリン 3～4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター 33	NO MONSTER NO ITEM	クァール 1～4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	クァール 1～4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター 34	トンベリコック 1～4人時 ブリザド	トンベリコック 1～4人時 ブリザド	トンベリコック 1～4人時 ブリザド
モンスター 35	グレムリン 1～4人時 ファイア	グレムリン 1～4人時 ファイア	グレムリン 1～4人時 ファイア

MAP1

対象	1週目	2週目	3週目
宝箱 1	レイズ	レイズ	レイズ
宝箱 2	ケアル	ケアル	ケアル
宝箱 3	20ギル / おんなのこグッズ 20ギル / おしゃれグッズ	20ギル / おんなのこグッズ 20ギル / おしゃれグッズ	20ギル / おしゃれグッズ 20ギル / おんなのこグッズ
宝箱 4	しゅりけん / カイザーナックル あしゅら / フレイムタン	カイザーナックル / きばのおまもり フレイムタン / オーガキラー	きばのおまもり / えんげつりん オーガキラー / トールハンマー
宝箱 5	ルーンのつえ / はねつきぼうし フェアリーリング / ワンダーワンド	はねつきぼうし / キャンディーリング ワンダーワンド / あかいくつ	キャンディーリング / ノアのリュート あかいくつ / ダークマター
宝箱 6	8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
宝箱 7	きれいなうでわ アライのメット	アライのメット エルフのマント	エルフのマント ワンダーバングル

ヴェオ・ル水門

モンスター 24～41体
宝箱 13個

5～7年目は貯水池の水が枯れ、それに伴って敵の出現数がほぼ倍増。また、21のグリフォンからは、1周目でブリザドリングが入手できる可能性も。

MAP1

対象	1週目	2週目	3週目
モンスター 1	リザードマン 1～4人時 ケアル	リザードマン 1～4人時 ケアル	リザードマン 1～4人時 ケアル
モンスター 2	ギガントード 1～4人時 ブリザド	ギガントード 1～4人時 ブリザド	ギガントード 1～4人時 ブリザド
モンスター 3	ギガントード 1～4人時 クリア	ギガントード 1～4人時 クリア	ギガントード 1～4人時 クリア
モンスター 4	リザードマン 1～4人時 ファイア	リザードマン 1～4人時 ファイア	リザードマン 1～4人時 ファイア
モンスター 5	ギガントード 1～4人時 シェラのあかし	ギガントード 1～4人時 シェラのあかし	ギガントード 1～4人時 シェラのあかし

MAP1

対象	1週目	2週目	3週目
モンスター6	リザードマン 1~4人時 さかな ニク	リザードマン(スピア) 1~4人時 さかな ニク	リザードマン(スピア) 1~4人時 さかな ニク
モンスター7	リザードマン 1~4人時 ほしがたにんじん, まんまるコーン ひょうたんいも, ほしがたにんじん	リザードマン 1~4人時 まんまるコーン, ひょうたんいも ほしがたにんじん, まんまるコーン	リザードマン 1~4人時 ひょうたんいも, ほしがたにんじん まんまるコーン, ひょうたんいも
モンスター8	リザードマンメイジ 1~4人時 レイズ	リザードマンメイジ 1~4人時 レイズ	リザードマンメイジ 1~4人時 レイズ
モンスター9	ウォータープリン 1~4人時 ひんやりゼリー, 10ギル 10ギル, 10ギル	ウォータープリン 1~4人時 ひんやりゼリー, 10ギル 10ギル, 10ギル	ウォータープリン 1~4人時 ひんやりゼリー, 10ギル 10ギル, 10ギル
モンスター10	リザードマン 1~4人時 90ギル, 100ギル 95ギル, 105ギル	リザードマン 1~4人時 100ギル, 150ギル 105ギル, 200ギル	リザードマン(スピア) 1~4人時 150ギル, 400ギル 200ギル, 500ギル
モンスター11	アイスボム 1~4人時 90ギル, 100ギル 95ギル, 105ギル	アイスボム 1~4人時 100ギル, 150ギル 105ギル, 200ギル	アイスボム 1~4人時 150ギル, 400ギル 200ギル, 500ギル
モンスター12	ギガントード 1~4人時 フェニックスのお	ギガントード 1~4人時 フェニックスのお	ギガントード 1~4人時 フェニックスのお
モンスター13	リザードマン 1~4人時 サンダー	リザードマン 1~4人時 サンダー	リザードマン 1~4人時 サンダー
モンスター14	グリフォン 1~4人時 レイズ	グリフォン 1~4人時 レイズ	グリフォン 1~4人時 レイズ
モンスター15	ウォータープリン 1~4人時 ひんやりゼリー, 10ギル 10ギル, 10ギル	ウォータープリン 1~4人時 ひんやりゼリー, 10ギル 10ギル, 10ギル	ウォータープリン 1~4人時 ひんやりゼリー, 10ギル 10ギル, 10ギル
モンスター16	リザードマン 1~4人時 ほしがたにんじん, まんまるコーン ひょうたんいも, ほしがたにんじん	リザードマン 1~4人時 まんまるコーン, ひょうたんいも ほしがたにんじん, まんまるコーン	リザードマン 1~4人時 ひょうたんいも, ほしがたにんじん まんまるコーン, ひょうたんいも
モンスター17	リザードマン 1~4人時 さかな ニク	リザードマン 1~4人時 さかな ニク	リザードマン 1~4人時 さかな ニク
モンスター18	ウォータープリン 1~4人時 くだもののタネ	ウォータープリン 1~4人時 くだもののタネ	ウォータープリン 1~4人時 くだもののタネ
モンスター19	グリフォン 1~4人時 シェラのあかし	グリフォン 1~4人時 シェラのあかし	グリフォン 1~4人時 シェラのあかし
モンスター20	ギガントード 1~4人時 10ギル, こんごうせき 10ギル, ガマのあぶら	ギガントード 1~4人時 10ギル, こんごうせき 10ギル, ガマのあぶら	ギガントード 1~4人時 10ギル, 10ギル 10ギル, ガマのあぶら
モンスター21	グリフォン 1~4人同時 ムーンペンダント, ムーンペンダント ムーンペンダント, ブリザドリング	グリフォン 1~4人時 ムーンペンダント, ブリザドリング ブリザドリング, ——	グリフォン 1~4人時 ブリザドリング ——
モンスター22	リザードマンメイジ 1~4人時 90ギル, 100ギル 95ギル, 105ギル	リザードマンメイジ 1~4人時 100ギル, 150ギル 105ギル, 200ギル	リザードマンメイジ 1~4人時 150ギル, 400ギル 200ギル, 500ギル
モンスター23	ウォータープリン 1~4人時 ひんやりゼリー, 10ギル 10ギル, 10ギル	ウォータープリン 1~4人時 ひんやりゼリー, 10ギル 10ギル, 10ギル	ウォータープリン 1~4人時 ひんやりゼリー, 10ギル 10ギル, 10ギル
モンスター24	ウォータープリン 2~4人時 10ギル, 20ギル 15ギル, 40ギル	ウォータープリン 2~4人時 20ギル, 60ギル 40ギル, 80ギル	ウォータープリン 2~4人時 60ギル, 100ギル 80ギル, 150ギル
モンスター25	アイスボム 2~4人時 10ギル, 20ギル 15ギル, 40ギル	アイスボム 2~4人時 20ギル, 60ギル 40ギル, 80ギル	アイスボム 2~4人時 60ギル, 100ギル 80ギル, 150ギル
モンスター26	ギガントード 2~4人時 10ギル, こんごうせき 10ギル, ガマのあぶら	ギガントード 2~4人時 10ギル, こんごうせき 10ギル, ガマのあぶら	ギガントード 2~4人時 ガマのあぶら, 10ギル 10ギル, 10ギル
モンスター27	リザードマン 1~4人時 ケアル	ギガントード 1~4人時 ケアル	ギガントード 1~4人時 ケアル
モンスター28	アイスボム 2~4人時 ミネ, ふしぎなえきたい ミルク, ミネ	アイスボム 2~4人時 ふしぎなえきたい, ミルク ミネ, ふしぎなえきたい	アイスボム 2~4人時 ミルク, ミネ ふしぎなえきたい, ミルク

MAP1

対象	1週目	2週目	3週目
モンスター29	リザードマン 2〜4人時 10ギル / 20ギル 15ギル / 40ギル	リザードマン 2〜4人時 20ギル / 60ギル 40ギル / 80ギル	リザードマン 2〜4人時 60ギル / 100ギル 80ギル / 150ギル
モンスター30	ウォータープリン 1〜4人時 ファイア	ウォータープリン 1〜4人時 ファイア	ウォータープリン 1〜4人時 ファイア
モンスター31	リザードマン 3〜4人時 10ギル / 20ギル 15ギル / 40ギル	リザードマン 3〜4人時 20ギル / 60ギル 40ギル / 80ギル	リザードマン 3〜4人時 60ギル / 100ギル 80ギル / 150ギル
モンスター32	リザードマン（スピア） 3〜4人時 10ギル / 20ギル 15ギル / 40ギル	リザードマン（スピア） 3〜4人時 20ギル / 60ギル 40ギル / 80ギル	リザードマン（スピア） 3〜4人時 60ギル / 100ギル 80ギル / 150ギル
モンスター33	リザードマンメイジ 3〜4人時 10ギル / 20ギル 15ギル / 40ギル	リザードマンメイジ 3〜4人時 20ギル / 60ギル 40ギル / 80ギル	リザードマンメイジ 3〜4人時 60ギル / 100ギル 80ギル / 150ギル
モンスター34	アイスボム 1〜4人時 レイズ	アイスボム 1〜4人時 レイズ	アイスボム 1〜4人時 レイズ
モンスター35	アイスボム 1〜4人時 10ギル / てつのかけら 10ギル / ひんやりゼリー	アイスボム 1〜4人時 10ギル / てつのかけら 10ギル / ひんやりゼリー	アイスボム 1〜4人時 10ギル / てつのかけら 10ギル / ひんやりゼリー
モンスター36	アイスボム 1〜4人時 10ギル / てつのかけら 10ギル / ひんやりゼリー	アイスボム 1〜4人時 10ギル / てつのかけら 10ギル / ひんやりゼリー	アイスボム 1〜4人時 10ギル / てつのかけら 10ギル / ひんやりゼリー
モンスター37	NO MONSTER NO ITEM	アイスボム 1〜4人時 20ギル / 60ギル 40ギル / 80ギル	アイスボム 1〜4人時 60ギル / 100ギル 80ギル / 150ギル
モンスター38	グリフォン 1〜4人時 10ギル / シェラのあかし 10ギル / グリフォンのはね	グリフォン 1〜4人時 10ギル / シェラのあかし 10ギル / グリフォンのはね	グリフォン 1〜4人時 10ギル / シェラのあかし 10ギル / グリフォンのはね
モンスター39	グリフォン 1〜4人時 10ギル / 20ギル 15ギル / 40ギル	グリフォン 1〜4人時 20ギル / 60ギル 40ギル / 80ギル	グリフォン 1〜4人時 60ギル / 100ギル 80ギル / 150ギル
モンスター40	グリフォン 1〜4人時 ほしがたにんじん / まんまるコーン ひょうたんいも / ほしがたにんじん	グリフォン 1〜4人時 まんまるコーン / ひょうたんいも ほしがたにんじん / まんまるコーン	グリフォン 1〜4人時 ひょうたんいも / ほしがたにんじん まんまるコーン / ひょうたんいも
モンスター41	グリフォン 1〜4人時 さかな ニク	グリフォン 1〜4人時 さかな ニク	グリフォン 1〜4人時 さかな ニク
モンスター42	グリフォン 1〜4人時 10ギル / シェラのあかし 10ギル / グリフォンのはね	グリフォン 1〜4人時 10ギル / シェラのあかし 10ギル / グリフォンのはね	グリフォン 1〜4人時 10ギル / シェラのあかし 10ギル / グリフォンのはね
モンスター43	グリフォン 1〜4人時 10ギル / シェラのあかし 10ギル / グリフォンのはね	グリフォン 1〜4人時 10ギル / シェラのあかし 10ギル / グリフォンのはね	グリフォン 1〜4人時 10ギル / シェラのあかし 10ギル / グリフォンのはね
モンスター44	グリフォン 1〜4人時 しましまリンゴ / にじいろブドウ すずなりチェリー / しましまリンゴ	グリフォン 1〜4人時 にじいろブドウ / すずなりチェリー しましまリンゴ / にじいろブドウ	グリフォン 1〜4人時 すずなりチェリー / しましまリンゴ にじいろブドウ / すずなりチェリー
モンスター45	NO MONSTER NO ITEM	グリフォン 1〜4人時 10ギル / シェラのあかし 10ギル / グリフォンのはね	グリフォン 1〜4人時 10ギル / シェラのあかし 10ギル / グリフォンのはね
モンスター46	ギガントード 1〜4人時 10ギル / こんごうせき 10ギル / ガマのあぶら	ギガントード 1〜4人時 10ギル / こんごうせき 10ギル / ガマのあぶら	ギガントード 1〜4人時 10ギル / 10ギル 10ギル / ガマのあぶら
モンスター47	ギガントード 1〜4人時 10ギル / こんごうせき 10ギル / ガマのあぶら	ギガントード 1〜4人時 10ギル / こんごうせき 10ギル / ガマのあぶら	ギガントード 1〜4人時 10ギル / 10ギル 10ギル / ガマのあぶら
モンスター48	NO MONSTER NO ITEM	リザードマンメイジ 1〜4人時 ファイア	リザードマンメイジ 1〜4人時 ファイア
モンスター49	NO MONSTER NO ITEM	ギガントード 2〜4人時 にじいろブドウ / すずなりチェリー しましまリンゴ / にじいろブドウ	ギガントード 2〜4人時 すずなりチェリー / しましまリンゴ にじいろブドウ / すずなりチェリー
モンスター50	アイスボム 3〜4人時 10ギル / てつのかけら 10ギル / ひんやりゼリー	アイスボム 3〜4人時 10ギル / てつのかけら 10ギル / ひんやりゼリー	アイスボム 3〜4人時 10ギル / てつのかけら 10ギル / ひんやりゼリー
モンスター51	アイスボム 3〜4人時 10ギル / 20ギル 15ギル / 40ギル	アイスボム 3〜4人時 20ギル / 60ギル 40ギル / 80ギル	アイスボム 3〜4人時 60ギル / 100ギル 80ギル / 150ギル

※モンスター34〜36、38〜44、46、47、50、51は貯水池の水が枯れているときのみ出現する。

MAP1 対象	1週目	2週目	3週目
モンスター 52	**アイスボム** 3~4人時 10ギル / てつのかけら 10ギル / ひんやりゼリー	**アイスボム** 3~4人時 10ギル / てつのかけら 10ギル / ひんやりゼリー	**アイスボム** 3~4人時 10ギル / てつのかけら 10ギル / ひんやりゼリー
モンスター 53	**NO MONSTER** NO ITEM	**アイスボム** 3~4人時 クリア	**アイスボム** 3~4人時 クリア
モンスター 54	**NO MONSTER** NO ITEM	**ウォータープリン** 3~4人時 ひんやりゼリー / 10ギル 10ギル / 10ギル	**ウォータープリン** 3~4人時 ひんやりゼリー / 10ギル 10ギル / 10ギル
モンスター 55	**グリフォン** 3~4人時 10ギル / シェラのあかし 10ギル / グリフォンのはね	**グリフォン** 3~4人時 10ギル / シェラのあかし 10ギル / グリフォンのはね	**グリフォン** 3~4人時 10ギル / シェラのあかし 10ギル / グリフォンのはね
モンスター 56	**NO MONSTER** NO ITEM	**グリフォン** 3~4人時 10ギル / シェラのあかし 10ギル / グリフォンのはね	**グリフォン** 3~4人時 10ギル / シェラのあかし 10ギル / グリフォンのはね
モンスター 57	**NO MONSTER** NO ITEM	**リザードマン(スピア)** 3~4人時 サンダー	**リザードマン(スピア)** 3~4人時 サンダー
宝箱 1	フェニックスのお	フェニックスのお	フェニックスのお
宝箱 2	あしゅら / パワーリスト カイザーナックル / ねじりはちまき	パワーリスト / オーガキラー ねじりはちまき / えんげつりん	オーガキラー / マスカレイド えんげつりん / オニオンソード
宝箱 3	ドリル マインゴーシュ	マインゴーシュ ねずみのしっぽ	ねずみのしっぽ チキンナイフ
宝箱 4	ファイア / サンダー ブリザド / ケアル	サンダー / ファイア ケアル / ブリザド	ファイア / サンダー ブリザド / ケアル
宝箱 5	りゅうのひげ / ぎんのうでわ ひかりのじてん / クリスナイフ	ぎんのうでわ / けんじゃのつえ クリスナイフ / あかいくつ	けんじゃのつえ / ダークマター あかいくつ / アルテマのしょ
宝箱 6	90ギル / 100ギル 95ギル / 105ギル	100ギル / 150ギル 105ギル / 200ギル	150ギル / 400ギル 200ギル / 500ギル
宝箱 7	90ギル / 100ギル 95ギル / 105ギル	100ギル / 150ギル 105ギル / 200ギル	150ギル / 400ギル 200ギル / 500ギル
宝箱 8	30ギル / — れいきのたて / —	れいきのたて / れいきのたて れいきのたて / 30ギル	れいきのたて —
宝箱 9	れいきのこて —	れいきのこて / れいきのこて れいきのこて / 30ギル	れいきのこて / — 30ギル / —
宝箱 10	れいきのかぶと —	れいきのかぶと / れいきのかぶと れいきのかぶと / 30ギル	れいきのかぶと / — 30ギル / —
宝箱 11	れいきのよろい —	れいきのよろい / れいきのよろい れいきのよろい / 30ギル	れいきのよろい / — 30ギル / —
宝箱 12	れいきのよろい —	れいきのよろい / れいきのよろい れいきのよろい / 30ギル	れいきのよろい / — 30ギル / —
宝箱 13	30ギル / — れいきのベルト / —	れいきのベルト / れいきのベルト れいきのベルト / 30ギル	れいきのベルト —

※モンスター52、55と宝箱6～13は貯水池の水が枯れているときのみ出現する。

デーモンズ・コート

モンスター 38~52体
宝箱 10個

リザードマン系が大部分を占める。巻末MAPの敵配置に加えて、鍵を持つリザードシューターが2体、マップ上のどこかにランダムで出現する。

MAP1

対象	1週目	2週目	3週目
モンスター1	リザードウォリアー 1~4人時 ファイア	リザードウォリアー 1~4人時 ファイア	リザードウォリアー 1~4人時 ファイア
モンスター2	キラービー 1~4人時 38ギル｜42ギル 40ギル｜45ギル	キラービー 1~4人時 42ギル｜80ギル 45ギル｜100ギル	キラービー 1~4人時 80ギル｜200ギル 100ギル｜300ギル
モンスター3	レイス 1~4人時 レイズ	レイス 1~4人時 レイズ	レイス 1~4人時 レイズ
モンスター4	クァール 1~4人時 クァールのひげ｜20ギル 20ギル｜20ギル	クァール 1~4人時 クァールのひげ｜20ギル 20ギル｜20ギル	クァール 1~4人時 クァールのひげ｜20ギル 20ギル｜20ギル
モンスター5	レイス 1~4人時 フェニックスのお	レイス 1~4人時 フェニックスのお	レイス 1~4人時 フェニックスのお
モンスター6	ボム 1~4人時 —	ボム 1~4人時 —	ボム 1~4人時 —
モンスター7	レイス 1~4人時 エンジェルダスト｜20ギル せいすい｜20ギル	レイス 1~4人時 エンジェルダスト｜20ギル せいすい｜20ギル	レイス 1~4人時 エンジェルダスト｜20ギル せいすい｜20ギル
モンスター8	クァール 1~4人時 クァールのひげ｜20ギル 20ギル｜20ギル	クァール 1~4人時 クァールのひげ｜20ギル 20ギル｜20ギル	クァール 1~4人時 クァールのひげ｜20ギル 20ギル｜20ギル
モンスター9	キラービー 1~4人時 38ギル｜42ギル 40ギル｜45ギル	キラービー 1~4人時 42ギル｜80ギル 45ギル｜100ギル	キラービー 1~4人時 80ギル｜200ギル 100ギル｜300ギル
モンスター10	リザードソルジャー 1~4人時 さかな ニク	リザードソルジャー 1~4人時 さかな ニク	リザードソルジャー 1~4人時 さかな ニク
モンスター11	リザードウィザード 1~4人時 ファイア	リザードウィザード 1~4人時 ファイア	リザードウィザード 1~4人時 ファイア
モンスター12	リザードソルジャー 1~4人時 38ギル｜42ギル 40ギル｜45ギル	リザードソルジャー 1~4人時 42ギル｜80ギル 45ギル｜100ギル	リザードソルジャー 1~4人時 80ギル｜200ギル 100ギル｜300ギル
モンスター13	リザードウィザード 1~4人時 38ギル｜42ギル 40ギル｜45ギル	リザードウィザード 1~4人時 42ギル｜80ギル 45ギル｜100ギル	リザードウィザード 1~4人時 80ギル｜200ギル 100ギル｜300ギル
モンスター14	リザードウォリアー 1~4人時 てつ ミスリル	リザードウォリアー 1~4人時 ミスリル —	リザードウォリアー 1~4人時 こんごうせき｜— ミスリル｜—
モンスター15	リザードシューター 1~4人時 38ギル｜42ギル 40ギル｜45ギル	リザードシューター 1~4人時 42ギル｜80ギル 45ギル｜100ギル	リザードシューター 1~4人時 80ギル｜200ギル 100ギル｜300ギル
モンスター16	リザードウォリアー 1~4人時 てつ ミスリル	リザードウォリアー 1~4人時 ミスリル —	リザードウォリアー 1~4人時 こんごうせき｜— ミスリル｜—
モンスター17	リザードソルジャー 1~4人時 38ギル｜42ギル 40ギル｜45ギル	リザードソルジャー 1~4人時 42ギル｜80ギル 45ギル｜100ギル	リザードソルジャー 1~4人時 80ギル｜200ギル 100ギル｜300ギル
モンスター18	リザードシューター 1~4人時 38ギル｜42ギル 40ギル｜45ギル	リザードシューター 1~4人時 42ギル｜80ギル 45ギル｜100ギル	リザードシューター 1~4人時 80ギル｜200ギル 100ギル｜300ギル
モンスター19	リザードシューター 1~4人時 しましまリンゴ｜にじいろブドウ すずなりチェリー｜しましまリンゴ	リザードシューター 1~4人時 にじいろブドウ｜すずなりチェリー しましまリンゴ｜にじいろブドウ	リザードシューター 1~4人時 すずなりチェリー｜しましまリンゴ にじいろブドウ｜すずなりチェリー
モンスター20	リザードソルジャー 1~4人時 38ギル｜42ギル 40ギル｜45ギル	リザードソルジャー 1~4人時 42ギル｜80ギル 45ギル｜100ギル	リザードソルジャー 1~4人時 80ギル｜200ギル 100ギル｜300ギル
モンスター21	リザードウォリアー 1~4人時 てつ ミスリル	リザードウォリアー 1~4人時 ミスリル —	リザードウォリアー 1~4人時 こんごうせき｜— ミスリル｜—

MAP1

[illegible]	1週目	2週目	3週目
モンスター22	**リザードソルジャー** 1~4人時 38ギル / 42ギル 40ギル / 45ギル	**リザードソルジャー** 1~4人時 42ギル / 80ギル 45ギル / 100ギル	**リザードソルジャー** 1~4人時 80ギル / 200ギル 100ギル / 300ギル
モンスター23	**リザードシューター** 1~4人時 38ギル / 42ギル 40ギル / 45ギル	**リザードシューター** 1~4人時 42ギル / 80ギル 45ギル / 100ギル	**リザードシューター** 1~4人時 80ギル / 200ギル 100ギル / 300ギル
モンスター24	**リザードソルジャー** 1~4人時 さかな ニク	**リザードソルジャー** 1~4人時 さかな ニク	**リザードソルジャー** 1~4人時 さかな ニク
モンスター25	**リザードウィザード** 1~4人時 ミネ / ふしぎなえきたい ミルク / ミネ	**リザードウィザード** 1~4人時 ふしぎなえきたい / ミルク ミネ / ふしぎなえきたい	**リザードウィザード** 1~4人時 ミルク / ミネ ふしぎなえきたい / ミルク
モンスター26	**レイス** 1~4人時 フェニックスのお	**レイス** 1~4人時 フェニックスのお	**レイス** 1~4人時 フェニックスのお
モンスター27	**キラービー** 1~4人時 38ギル / 42ギル 40ギル / 45ギル	**キラービー** 1~4人時 42ギル / 80ギル 45ギル / 100ギル	**キラービー** 1~4人時 80ギル / 200ギル 100ギル / 300ギル
モンスター28	**クァール** 1~4人時 クァールのひげ / 20ギル 20ギル / 20ギル	**クァール** 1~4人時 クァールのひげ / 20ギル 20ギル / 20ギル	**クァール** 1~4人時 クァールのひげ / 20ギル 20ギル / 20ギル
モンスター29	**リザードウォリアー** 1~4人時 ブリザド	**リザードウォリアー** 1~4人時 ブリザド	**リザードウォリアー** 1~4人時 ブリザド
モンスター30	**クァール** 1~4人時 ケアル	**クァール** 1~4人時 ケアル	**クァール** 1~4人時 ケアル
モンスター31	**キラービー** 1~4人時 ほしがたにんじん / まんまるコーン ひょうたんいも / ほしがたにんじん	**キラービー** 1~4人時 まんまるコーン / ひょうたんいも ほしがたにんじん / まんまるコーン	**キラービー** 1~4人時 ひょうたんいも / ほしがたにんじん まんまるコーン / ひょうたんいも
モンスター32	**リザードウォリアー** 1~4人時 サンダー	**リザードウォリアー** 1~4人時 サンダー	**リザードウォリアー** 1~4人時 サンダー
モンスター33	**リザードウィザード** 1~4人時 ミネ / ふしぎなえきたい ミルク / ミネ	**リザードウィザード** 1~4人時 ふしぎなえきたい / ミルク ミネ / ふしぎなえきたい	**リザードウィザード** 1~4人時 ミルク / ミネ ふしぎなえきたい / ミルク
モンスター34	**リザードソルジャー** 1~4人時 38ギル / 42ギル 40ギル / 45ギル	**リザードソルジャー** 1~4人時 42ギル / 80ギル 45ギル / 100ギル	**リザードソルジャー** 1~4人時 80ギル / 200ギル 100ギル / 300ギル
モンスター35	**リザードシューター** 1~4人時 38ギル / 42ギル 40ギル / 45ギル	**リザードシューター** 1~4人時 42ギル / 80ギル 45ギル / 100ギル	**リザードシューター** 1~4人時 80ギル / 200ギル 100ギル / 300ギル
モンスター36	**リザードソルジャー** 1~4人時 ほしがたにんじん / まんまるコーン ひょうたんいも / ほしがたにんじん	**リザードソルジャー** 1~4人時 まんまるコーン / ひょうたんいも ほしがたにんじん / まんまるコーン	**リザードソルジャー** 1~4人時 ひょうたんいも / ほしがたにんじん まんまるコーン / ひょうたんいも
モンスター37	**リザードウォリアー** 1~4人時 てつ ミスリル	**リザードウォリアー** 1~4人時 ミスリル —	**リザードウォリアー** 1~4人時 こんごうせき / — ミスリル / —
モンスター38	**リザードウィザード** 1~4人時 サンダー	**リザードウィザード** 1~4人時 サンダー	**リザードウィザード** 1~4人時 サンダー
モンスター39	**レイス** 3~4人時 エンジェルダスト / 20ギル せいすい / 20ギル	**レイス** 3~4人時 エンジェルダスト / 20ギル せいすい / 20ギル	**レイス** 3~4人時 エンジェルダスト / 20ギル せいすい / 20ギル
モンスター40	**リザードソルジャー** 3~4人時 15ギル / 25ギル 20ギル / 40ギル	**リザードソルジャー** 3~4人時 25ギル / 60ギル 40ギル / 80ギル	**リザードソルジャー** 3~4人時 60ギル / 100ギル 80ギル / 150ギル
モンスター41	**リザードソルジャー** 3~4人時 15ギル / 25ギル 20ギル / 40ギル	**リザードソルジャー** 3~4人時 25ギル / 60ギル 40ギル / 80ギル	**リザードソルジャー** 3~4人時 60ギル / 100ギル 80ギル / 150ギル
モンスター42	**リザードウォリアー** 3~4人時 てつ ミスリル	**リザードウォリアー** 3~4人時 ミスリル —	**リザードウォリアー** 3~4人時 こんごうせき / — ミスリル / —
モンスター43	**リザードウォリアー** 3~4人時 てつ ミスリル	**リザードウォリアー** 3~4人時 ミスリル —	**リザードウォリアー** 3~4人時 こんごうせき / — ミスリル / —
モンスター44	**リザードソルジャー** 3~4人時 15ギル / 25ギル 20ギル / 40ギル	**リザードソルジャー** 3~4人時 25ギル / 60ギル 40ギル / 80ギル	**リザードソルジャー** 3~4人時 60ギル / 100ギル 80ギル / 150ギル

MAP	[illegible]	1週目		2週目		3週目	
MAP1	モンスター 45	リザードソルジャー	3~4人時	リザードソルジャー	3~4人時	リザードソルジャー	3~4人時
		15ギル	25ギル	25ギル	60ギル	60ギル	100ギル
		20ギル	40ギル	40ギル	80ギル	80ギル	150ギル
	モンスター 46	リザードウォリアー	3~4人時	リザードウォリアー	3~4人時	リザードウォリアー	3~4人時
		てつ		ミスリル		こんごうせき	—
		ミスリル		—		ミスリル	—
	モンスター 47	リザードウォリアー	3~4人時	リザードウォリアー	3~4人時	リザードウォリアー	3~4人時
		てつ		ミスリル		こんごうせき	—
		ミスリル		—		ミスリル	—
	モンスター 48	クァール	3~4人時	クァール	3~4人時	クァール	3~4人時
		15ギル	25ギル	25ギル	60ギル	60ギル	100ギル
		20ギル	40ギル	40ギル	80ギル	80ギル	150ギル
	モンスター 49	キラービー	3~4人時	キラービー	3~4人時	キラービー	3~4人時
		しましまリンゴ	にじいろブドウ	にじいろブドウ	すずなりチェリー	すずなりチェリー	しましまリンゴ
		すずなりチェリー	しましまリンゴ	しましまリンゴ	にじいろブドウ	にじいろブドウ	すずなりチェリー
	モンスター 50	NO MONSTER		レイス	1~4人時	レイス	3~4人時
		NO ITEM		エンジェルダスト	20ギル	エンジェルダスト	20ギル
				せいすい	20ギル	せいすい	20ギル
	モンスター 51	NO MONSTER		レイス	3~4人時	レイス	3~4人時
		NO ITEM		エンジェルダスト	20ギル	エンジェルダスト	20ギル
				せいすい	20ギル	せいすい	20ギル
	モンスター 52	NO MONSTER		クァール	3~4人時	クァール	3~4人時
		NO ITEM		クァールのひげ	20ギル	クァールのひげ	20ギル
				20ギル	20ギル	20ギル	20ギル
MAP1	宝箱 1	ファイア	サンダー	ファイア	サンダー	ファイア	サンダー
		ブリザド	ケアル	ブリザド	ケアル	ブリザド	ケアル
	宝箱 2	レイズ		レイズ		レイズ	
	宝箱 3	フェニックスのお		フェニックスのお		フェニックスのお	
	宝箱 4	メガネきしゅつ		メガネきしゅつ		フランドメガネ	
		20ギル		20ギル		20ギル	
	宝箱 5	ドリル		マインゴーシュ		ねずみのしっぽ	
		マインゴーシュ		ねずみのしっぽ		チキンナイフ	
	宝箱 6	ルーンのつえ	フェアリーリング	フェアリーリング	メイジスタッフ	メイジスタッフ	ノアのリュート
		ひかりのじてん	タマのすず	タマのすず	きんのかみかざり	きんのかみかざり	アルテマのしょ
	宝箱 7	パワーリスト	えんげつりん	えんげつりん	マスカレイド	マスカレイド	きょじんのこて
		きばのおまもり	ねじりはちまき	ねじりはちまき	ちからだすき	ちからだすき	オニオンソード
	宝箱 8	ケアル		ケアル		ケアル	
	宝箱 9	ムーンペンダント		チョコボポケット		ムーンペンダント	
		チョコボポケット		ムーンペンダント		チョコボポケット	
	宝箱 10	せんしのぶき		たつじんのぶき	たつじんのぶき	たつじんのぶき	ちからのぶき
		たつじんのぶき		たつじんのぶき	しょうりのぶき	しょうりのぶき	ゆうきのぶき

セレパティオン洞窟

モンスター 67〜108体

宝箱 10個

2周目以降、100体以上の敵が登場する難関。その割に貴重なお宝は少なく、ギガースやブレイザビートルがややレアな素材を落とすくらい。

MAP1

列数	1週目	2週目	3週目
モンスター1	エレキクラゲ 1〜4人時 サンダー	エレキクラゲ 1〜4人時 サンダー	エレキクラゲ 1〜4人時 サンダー
モンスター2	ブレイザービートル 1〜4人時 ケアル	ブレイザービートル 1〜4人時 ケアル	ブレイザービートル 1〜4人時 ケアル
モンスター3	キラービー 1〜4人時 ファイア	キラービー 1〜4人時 ファイア	キラービー 1〜4人時 ファイア
モンスター4	リザードマンメイジ 1〜4人時 ファイア	リザードマンメイジ 1〜4人時 ファイア	リザードマンメイジ 1〜4人時 ファイア
モンスター5	リザードマンメイジ 1〜4人時 20ギル / 28ギル 25ギル / 30ギル	リザードマンメイジ 1〜4人時 28ギル / 50ギル 30ギル / 80ギル	リザードマンメイジ 1〜4人時 50ギル / 120ギル 80ギル / 150ギル
モンスター6	キャプテンリザード 1〜4人時 こんこうせき ミスリル	キャプテンリザード 1〜4人時 こんこうせき ミスリル	キャプテンリザード 1〜4人時 こんこうせき ミスリル
モンスター7	リザードマン 1〜4人時 レイズ	リザードマン 1〜4人時 レイズ	リザードマン(メイス) 1〜4人時 レイズ
モンスター8	ブレイザービートル 1〜4人時 ブリザド	ブレイザービートル 1〜4人時 ブリザド	ブレイザービートル 1〜4人時 ブリザド
モンスター9	キラービー 1〜4人時 20ギル / 28ギル 25ギル / 30ギル	キラービー 1〜4人時 28ギル / 50ギル 30ギル / 80ギル	キラービー 1〜4人時 50ギル / 120ギル 80ギル / 150ギル
モンスター10	リザードマン 1〜4人時 さかな ニク	リザードマン 1〜4人時 さかな ニク	リザードマン 1〜4人時 さかな ニク
モンスター11	リザードマン 1〜4人時 しましまリンゴ / にじいろブドウ すずなりチェリー / しましまリンゴ	リザードマン 1〜4人時 にじいろブドウ / すずなりチェリー しましまリンゴ / にじいろブドウ	リザードマン 1〜4人時 すずなりチェリー / しましまリンゴ にじいろブドウ / すずなりチェリー
モンスター12	キャプテンリザード 1〜4人時 こんこうせき ミスリル	キャプテンリザード 1〜4人時 こんこうせき ミスリル	キャプテンリザード 1〜4人時 こんこうせき ミスリル
モンスター13	リザードマン 1〜4人時 20ギル / 28ギル 25ギル / 30ギル	リザードマン 1〜4人時 28ギル / 50ギル 30ギル / 80ギル	リザードマン(メイス) 1〜4人時 50ギル / 120ギル 80ギル / 150ギル
モンスター14	ブレイザービートル 1〜4人時 がちがちこうら / 50ギル 50ギル / 50ギル	ブレイザービートル 1〜4人時 がちがちこうら / 50ギル 50ギル / 50ギル	ブレイザービートル 1〜4人時 がちがちこうら / 50ギル 50ギル / 50ギル
モンスター15	ブレイザービートル 1〜4人時 がちがちこうら / 50ギル 50ギル / 50ギル	ブレイザービートル 1〜4人時 がちがちこうら / 50ギル 50ギル / 50ギル	ブレイザービートル 1〜4人時 がちがちこうら / 50ギル 50ギル / 50ギル
モンスター16	リザードマン 1〜4人時 ブリザド	リザードマン 1〜4人時 ブリザド	リザードマン 1〜4人時 ブリザド
モンスター17	エレキクラゲ 1〜4人時 サンダー	エレキクラゲ 1〜4人時 サンダー	エレキクラゲ 1〜4人時 サンダー
モンスター18	リザードマンメイジ 1〜4人時 ケアル	リザードマンメイジ 1〜4人時 ケアル	リザードマンメイジ 1〜4人時 ケアル
モンスター19	キラービー 1〜4人時 20ギル / 28ギル 25ギル / 30ギル	キラービー 1〜4人時 28ギル / 50ギル 30ギル / 80ギル	キラービー 1〜4人時 50ギル / 120ギル 80ギル / 150ギル
モンスター20	ブレイザービートル 1〜4人時 がちがちこうら / 50ギル 50ギル / 50ギル	ブレイザービートル 1〜4人時 がちがちこうら / 50ギル 50ギル / 50ギル	ブレイザービートル 1〜4人時 がちがちこうら / 50ギル 50ギル / 50ギル
モンスター21	エレキクラゲ 1〜4人時 20ギル / 28ギル 25ギル / 30ギル	エレキクラゲ 1〜4人時 28ギル / 50ギル 30ギル / 80ギル	エレキクラゲ 1〜4人時 50ギル / 120ギル 80ギル / 150ギル

MAP1

対象	1週目	2週目	3週目
モンスター22	ギガース 1～4人時 20ギル / 28ギル 25ギル / 30ギル	ギガース 1～4人時 28ギル / 50ギル 30ギル / 80ギル	ギガース 1～4人時 50ギル / 120ギル 80ギル / 150ギル
モンスター23	エレキクラゲ 1～4人時 かみなりだま / 20ギル 20ギル / 20ギル	エレキクラゲ 1～4人時 かみなりだま / 20ギル 20ギル / 20ギル	エレキクラゲ 1～4人時 かみなりだま / 20ギル 20ギル / 20ギル
モンスター24	キラービー 1～4人時 ミネ / ふしぎなえきたい ミルク / ミネ	キラービー 1～4人時 ふしぎなえきたい / ミルク ミネ / ふしぎなえきたい	キラービー 1～4人時 ミルク / ミネ ふしぎなえきたい / ミルク
モンスター25	キラービー 1～4人時 20ギル / 28ギル 25ギル / 30ギル	キラービー 1～4人時 28ギル / 50ギル 30ギル / 80ギル	キラービー 1～4人時 50ギル / 120ギル 80ギル / 150ギル
モンスター26	ギガース 1～4人時 20ギル / 28ギル 25ギル / 30ギル	ギガース 1～4人時 28ギル / 50ギル 30ギル / 80ギル	ギガース 1～4人時 50ギル / 120ギル 80ギル / 150ギル
モンスター27	エレキクラゲ 1～4人時 かみなりだま / 20ギル 20ギル / 20ギル	エレキクラゲ 1～4人時 かみなりだま / 20ギル 20ギル / 20ギル	エレキクラゲ 1～4人時 かみなりだま / 20ギル 20ギル / 20ギル
モンスター28	ギガース 1～4人時 ギガースのツメ / 50ギル 50ギル / 50ギル	ギガース 1～4人時 ギガースのツメ / 50ギル 50ギル / 50ギル	ギガース 1～4人時 ギガースのツメ / 50ギル 50ギル / 50ギル
モンスター29	ギガース 1～4人時 ギガースのツメ / 50ギル 50ギル / 50ギル	ギガース 1～4人時 ギガースのツメ / 50ギル 50ギル / 50ギル	ギガース 1～4人時 ギガースのツメ / 50ギル 50ギル / 50ギル
モンスター30	リザードマン 1～4人時 フェニックスのお	リザードマン 1～4人時 フェニックスのお	リザードマン(メイス) 1～4人時 80ギル / 150ギル 100ギル / 200ギル
モンスター31	キャプテンリザード 1～4人時 こんごうせき ミスリル	キャプテンリザード 1～4人時 こんごうせき ミスリル	キャプテンリザード 1～4人時 こんごうせき ミスリル
モンスター32	リザードマンメイジ 3～4人時 フェニックスのお	リザードマンメイジ 3～4人時 フェニックスのお	リザードマンメイジ 3～4人時 フェニックスのお
モンスター33	リザードマンメイジ 3～4人時 20ギル / 40ギル 30ギル / 50ギル	リザードマンメイジ 3～4人時 40ギル / 80ギル 50ギル / 100ギル	リザードマンメイジ 3～4人時 80ギル / 150ギル 100ギル / 200ギル
モンスター34	エレキクラゲ 3～4人時 かみなりだま / 20ギル 20ギル / 20ギル	エレキクラゲ 3～4人時 かみなりだま / 20ギル 20ギル / 20ギル	エレキクラゲ 3～4人時 かみなりだま / 20ギル 20ギル / 20ギル
モンスター35	エレキクラゲ 3～4人時 20ギル / 40ギル 30ギル / 50ギル	エレキクラゲ 3～4人時 40ギル / 80ギル 50ギル / 100ギル	エレキクラゲ 3～4人時 80ギル / 150ギル 100ギル / 200ギル
モンスター36	エレキクラゲ 3～4人時 かみなりだま / 20ギル 20ギル / 20ギル	エレキクラゲ 3～4人時 かみなりだま / 20ギル 20ギル / 20ギル	エレキクラゲ 3～4人時 かみなりだま / 20ギル 20ギル / 20ギル
モンスター37	エレキクラゲ 3～4人時 かみなりだま / 20ギル 20ギル / 20ギル	エレキクラゲ 3～4人時 かみなりだま / 20ギル 20ギル / 20ギル	エレキクラゲ 3～4人時 かみなりだま / 20ギル 20ギル / 20ギル
モンスター38	ギガース 3～4人時 20ギル / 40ギル 30ギル / 50ギル	ギガース 3～4人時 40ギル / 80ギル 50ギル / 100ギル	ギガース 3～4人時 80ギル / 150ギル 100ギル / 200ギル
モンスター39	キラービー 3～4人時 20ギル / 40ギル 30ギル / 50ギル	キラービー 3～4人時 40ギル / 80ギル 50ギル / 100ギル	キラービー 3～4人時 80ギル / 150ギル 100ギル / 200ギル
モンスター40	ブレイザービートル 3～4人時 がちがちこうら / 50ギル 50ギル / 50ギル	ブレイザービートル 3～4人時 がちがちこうら / 50ギル 50ギル / 50ギル	ブレイザービートル 3～4人時 がちがちこうら / 50ギル 50ギル / 50ギル
モンスター41	キラービー 3～4人時 20ギル / 40ギル 30ギル / 50ギル	キラービー 3～4人時 40ギル / 80ギル 50ギル / 100ギル	キラービー 3～4人時 80ギル / 150ギル 100ギル / 200ギル
モンスター42	キラービー 3～4人時 20ギル / 40ギル 30ギル / 50ギル	キラービー 3～4人時 40ギル / 80ギル 50ギル / 100ギル	キラービー 3～4人時 80ギル / 150ギル 100ギル / 200ギル
モンスター43	キラービー 3～4人時 20ギル / 40ギル 30ギル / 50ギル	キラービー 3～4人時 40ギル / 80ギル 50ギル / 100ギル	キラービー 3～4人時 80ギル / 150ギル 100ギル / 200ギル
モンスター44	リザードマン 3～4人時 20ギル / 40ギル 30ギル / 50ギル	リザードマン 3～4人時 40ギル / 80ギル 50ギル / 100ギル	リザードマン(メイス) 3～4人時 80ギル / 150ギル 100ギル / 200ギル

MAP	対象	1週目	2週目	3週目
MAP1	モンスター45	リザードマン 3~4人時 20ギル / 40ギル 30ギル / 50ギル	リザードマン 3~4人時 40ギル / 80ギル 50ギル / 100ギル	リザードマン(メイス) 3~4人時 80ギル / 150ギル 100ギル / 200ギル
MAP1	モンスター46	リザードマン 3~4人時 20ギル / 40ギル 30ギル / 50ギル	リザードマン 3~4人時 40ギル / 80ギル 50ギル / 100ギル	リザードマン(メイス) 3~4人時 80ギル / 150ギル 100ギル / 200ギル
MAP1	モンスター47	リザードマン 3~4人時 しましまリンゴ / にじいろブドウ すずなりチェリー / しましまリンゴ	リザードマン 3~4人時 にじいろブドウ / すずなりチェリー しましまリンゴ / にじいろブドウ	リザードマン(メイス) 3~4人時 すずなりチェリー / しましまリンゴ にじいろブドウ / すずなりチェリー
MAP1	モンスター48	NO MONSTER NO ITEM	リザードマン(スピア) 1~4人時 40ギル / 80ギル 50ギル / 100ギル	リザードマン(スピア) 1~4人時 80ギル / 150ギル 100ギル / 200ギル
MAP1	モンスター49	NO MONSTER NO ITEM	リザードマン(スピア) 1~4人時 40ギル / 80ギル 50ギル / 100ギル	リザードマン(スピア) 1~4人時 80ギル / 150ギル 100ギル / 200ギル
MAP1	モンスター50	NO MONSTER NO ITEM	リザードマン(スピア) 1~4人時 40ギル / 80ギル 50ギル / 100ギル	リザードマン(スピア) 1~4人時 80ギル / 150ギル 100ギル / 200ギル
MAP1	モンスター51	NO MONSTER NO ITEM	リザードマン(スピア) 3~4人時 ケアル	リザードマン(スピア) 3~4人時 ケアル
MAP1	モンスター52	NO MONSTER NO ITEM	リザードマン(スピア) 3~4人時 40ギル / 80ギル 50ギル / 100ギル	リザードマン(スピア) 3~4人時 80ギル / 150ギル 100ギル / 200ギル
MAP1	モンスター53	NO MONSTER NO ITEM	リザードマン(スピア) 3~4人時 40ギル / 80ギル 50ギル / 100ギル	リザードマン(スピア) 3~4人時 80ギル / 150ギル 100ギル / 200ギル
MAP1	モンスター54	エレキクラゲ 3~4人時 フェニックスのお	エレキクラゲ 3~4人時 フェニックスのお	エレキクラゲ 3~4人時 フェニックスのお
MAP1	モンスター55	エレキクラゲ 3~4人時 かみなりだま / 20ギル 20ギル / 20ギル	エレキクラゲ 3~4人時 かみなりだま / 20ギル 20ギル / 20ギル	エレキクラゲ 3~4人時 かみなりだま / 20ギル 20ギル / 20ギル
MAP2	モンスター1	コカトリス 1~4人時 20ギル / 28ギル 25ギル / 30ギル	コカトリス 1~4人時 28ギル / 50ギル 30ギル / 80ギル	コカトリス 1~4人時 50ギル / 120ギル 80ギル / 150ギル
MAP2	モンスター2	ギガース 1~4人時 ギガースのツメ / 50ギル 50ギル / 50ギル	ギガース 1~4人時 ギガースのツメ / 50ギル 50ギル / 50ギル	ギガース 1~4人時 ギガースのツメ / 50ギル 50ギル / 50ギル
MAP2	モンスター3	エレキクラゲ 1~4人時 20ギル / 28ギル 25ギル / 30ギル	エレキクラゲ 1~4人時 28ギル / 50ギル 30ギル / 80ギル	エレキクラゲ 1~4人時 50ギル / 120ギル 80ギル / 150ギル
MAP2	モンスター4	エレキクラゲ 1~4人時 ほしがたにんじん / まんまるコーン ひょうたんいも / ほしがたにんじん	エレキクラゲ 1~4人時 まんまるコーン / ひょうたんいも ほしがたにんじん / まんまるコーン	エレキクラゲ 1~4人時 ひょうたんいも / ほしがたにんじん まんまるコーン / ひょうたんいも
MAP2	モンスター5	コカトリス 1~4人時 コカうろこ / 40ギル 40ギル / 40ギル	コカトリス 1~4人時 コカうろこ / 40ギル 40ギル / 40ギル	コカトリス 1~4人時 コカうろこ / 40ギル 40ギル / 40ギル
MAP2	モンスター6	ギガース 1~4人時 さかな ニク	ギガース 1~4人時 さかな ニク	ギガース 1~4人時 さかな ニク
MAP2	モンスター7	コカトリス 1~4人時 コカうろこ / 40ギル 40ギル / 40ギル	コカトリス 1~4人時 コカうろこ / 40ギル 40ギル / 40ギル	コカトリス 1~4人時 コカうろこ / 40ギル 40ギル / 40ギル
MAP2	モンスター8	エレキクラゲ 1~4人時 20ギル / 28ギル 25ギル / 30ギル	エレキクラゲ 1~4人時 28ギル / 50ギル 30ギル / 80ギル	エレキクラゲ 1~4人時 50ギル / 120ギル 80ギル / 150ギル
MAP2	モンスター9	エレキクラゲ 1~4人時 20ギル / 28ギル 25ギル / 30ギル	エレキクラゲ 1~4人時 28ギル / 50ギル 30ギル / 80ギル	エレキクラゲ 1~4人時 50ギル / 120ギル 80ギル / 150ギル
MAP2	モンスター10	コカトリス 1~4人時 コカうろこ / 40ギル 40ギル / 40ギル	コカトリス 1~4人時 コカうろこ / 40ギル 40ギル / 40ギル	コカトリス 1~4人時 コカうろこ / 40ギル 40ギル / 40ギル
MAP2	モンスター11	サハギン 1~4人時 20ギル / 28ギル 25ギル / 30ギル	サハギン 1~4人時 28ギル / 50ギル 30ギル / 80ギル	サハギン 1~4人時 50ギル / 120ギル 80ギル / 150ギル
MAP2	モンスター12	サハギン 1~4人時 フェニックスのお	サハギン 1~4人時 フェニックスのお	サハギン 1~4人時 フェニックスのお

MAP2

[illegible]	1週目	2週目	3週目
モンスター13	コカトリス 1～4人時 コカうろこ / 40ギル 40ギル / 40ギル	コカトリス 1～4人時 コカうろこ / 40ギル 40ギル / 40ギル	コカトリス 1～4人時 コカうろこ / 40ギル 40ギル / 40ギル
モンスター14	コカトリス 1～4人時 かみなりだま / 20ギル 20ギル / 20ギル	コカトリス 1～4人時 かみなりだま / 20ギル 20ギル / 20ギル	コカトリス 1～4人時 かみなりだま / 20ギル 20ギル / 20ギル
モンスター15	エレキクラゲ 1～4人時 20ギル / 28ギル 25ギル / 30ギル	エレキクラゲ 1～4人時 28ギル / 50ギル 30ギル / 80ギル	エレキクラゲ 1～4人時 50ギル / 120ギル 80ギル / 150ギル
モンスター16	エレキクラゲ 1～4人時 かみなりだま / 20ギル 20ギル / 20ギル	エレキクラゲ 1～4人時 かみなりだま / 20ギル 20ギル / 20ギル	エレキクラゲ 1～4人時 かみなりだま / 20ギル 20ギル / 20ギル
モンスター17	ギガース 1～4人時 ギガースのツメ / 50ギル 50ギル / 50ギル	ギガース 1～4人時 ギガースのツメ / 50ギル 50ギル / 50ギル	ギガース 1～4人時 ギガースのツメ / 50ギル 50ギル / 50ギル
モンスター18	コカトリス 1～4人時 20ギル / 28ギル 25ギル / 30ギル	コカトリス 1～4人時 28ギル / 50ギル 30ギル / 80ギル	コカトリス 1～4人時 50ギル / 120ギル 80ギル / 150ギル
モンスター19	エレキクラゲ 1～4人時 かみなりだま / 20ギル 20ギル / 20ギル	エレキクラゲ 1～4人時 かみなりだま / 20ギル 20ギル / 20ギル	エレキクラゲ 1～4人時 かみなりだま / 20ギル 20ギル / 20ギル
モンスター20	コカトリス 1～4人時 コカうろこ / 40ギル 40ギル / 40ギル	コカトリス 1～4人時 コカうろこ / 40ギル 40ギル / 40ギル	コカトリス 1～4人時 コカうろこ / 40ギル 40ギル / 40ギル
モンスター21	サハギン 1～4人時 ミネ / ふしぎなえきたい ミルク / ミネ	サハギン 1～4人時 ふしぎなえきたい / ミルク ミネ / ふしぎなえきたい	サハギン 1～4人時 ミルク / ミネ ふしぎなえきたい / ミルク
モンスター22	コカトリス 1～4人時 かみなりだま / 20ギル 20ギル / 20ギル	コカトリス 1～4人時 かみなりだま / 20ギル 20ギル / 20ギル	コカトリス 1～4人時 かみなりだま / 20ギル 20ギル / 20ギル
モンスター23	サハギン 1～4人時 20ギル / 28ギル 25ギル / 30ギル	サハギン 1～4人時 28ギル / 50ギル 30ギル / 80ギル	サハギン 1～4人時 50ギル / 120ギル 80ギル / 150ギル
モンスター24	サハギン 1～4人時 20ギル / 28ギル 25ギル / 30ギル	サハギン 1～4人時 28ギル / 50ギル 30ギル / 80ギル	サハギン 1～4人時 50ギル / 120ギル 80ギル / 150ギル
モンスター25	サハギン 1～4人時 ほしがたにんじん / まんまるコーン ひょうたんいも / ほしがたにんじん	サハギン 1～4人時 まんまるコーン / ひょうたんいも ほしがたにんじん / まんまるコーン	サハギン 1～4人時 ひょうたんいも / ほしがたにんじん まんまるコーン / ひょうたんいも
モンスター26	サハギン 1～4人時 さかな ニク	サハギン 1～4人時 さかな ニク	サハギン 1～4人時 さかな ニク
モンスター27	サハギン 1～4人時 しましまリンゴ / にじいろブドウ すずなりチェリー / しましまリンゴ	サハギン 1～4人時 にじいろブドウ / すずなりチェリー しましまリンゴ / にじいろブドウ	サハギン 1～4人時 すずなりチェリー / しましまリンゴ にじいろブドウ / すずなりチェリー
モンスター28	コカトリス 1～4人時 かみなりだま / 20ギル 20ギル / 20ギル	コカトリス 1～4人時 かみなりだま / 20ギル 20ギル / 20ギル	コカトリス 1～4人時 かみなりだま / 20ギル 20ギル / 20ギル
モンスター29	サハギン 1～4人時 ミネ / ふしぎなえきたい ミルク / ミネ	サハギン 1～4人時 ふしぎなえきたい / ミルク ミネ / ふしぎなえきたい	サハギン 1～4人時 ミルク / ミネ ふしぎなえきたい / ミルク
モンスター30	サハギン 1～4人時 ミネ / ふしぎなえきたい ミルク / ミネ	サハギン 1～4人時 ふしぎなえきたい / ミルク ミネ / ふしぎなえきたい	サハギン 1～4人時 ミルク / ミネ ふしぎなえきたい / ミルク
モンスター31	エレキクラゲ 1～4人時 20ギル / 28ギル 25ギル / 30ギル	エレキクラゲ 1～4人時 28ギル / 50ギル 30ギル / 80ギル	エレキクラゲ 1～4人時 50ギル / 120ギル 80ギル / 150ギル
モンスター32	コカトリス 1～4人時 レイズ	コカトリス 1～4人時 レイズ	コカトリス 1～4人時 レイズ
モンスター33	サハギン 1～4人時 ケアル	サハギン 1～4人時 ケアル	サハギン 1～4人時 ケアル
モンスター34	コカトリス 1～4人時 クリア	コカトリス 1～4人時 クリア	コカトリス 1～4人時 クリア
モンスター35	サハギン 3～4人時 20ギル / 40ギル 30ギル / 50ギル	サハギン 3～4人時 40ギル / 80ギル 50ギル / 100ギル	サハギン 3～4人時 80ギル / 150ギル 100ギル / 200ギル

対象	1週目	2週目	3週目
MAP2			
モンスター 36	サハギン 3~4人時 20ギル / 40ギル 30ギル / 50ギル	サハギン 3~4人時 40ギル / 80ギル 50ギル / 100ギル	サハギン 3~4人時 80ギル / 150ギル 100ギル / 200ギル
モンスター 37	エレキクラゲ 1~4人時 サンダー	エレキクラゲ 1~4人時 サンダー	エレキクラゲ 1~4人時 サンダー
モンスター 38	サハギン 1~4人時 ブリザド	サハギン 1~4人時 ブリザド	サハギン 1~4人時 ブリザド
モンスター 39	エレキクラゲ 3~4人時 20ギル / 40ギル 30ギル / 50ギル	エレキクラゲ 3~4人時 40ギル / 80ギル 50ギル / 100ギル	エレキクラゲ 3~4人時 80ギル / 150ギル 100ギル / 200ギル
モンスター 40	コカトリス 3~4人時 20ギル / 40ギル 30ギル / 50ギル	コカトリス 3~4人時 40ギル / 80ギル 50ギル / 100ギル	コカトリス 3~4人時 80ギル / 150ギル 100ギル / 200ギル
モンスター 41	NO MONSTER NO ITEM	コカトリス 1~4人時 フェニックスのお	コカトリス 1~4人時 フェニックスのお
モンスター 42	NO MONSTER NO ITEM	ソニックバット 1~4人時 28ギル / 50ギル 30ギル / 80ギル	ソニックバット 1~4人時 50ギル / 120ギル 80ギル / 150ギル
モンスター 43	NO MONSTER NO ITEM	ソニックバット 1~4人時 28ギル / 50ギル 30ギル / 80ギル	ソニックバット 1~4人時 50ギル / 120ギル 80ギル / 150ギル
モンスター 44	NO MONSTER NO ITEM	ソニックバット 1~4人時 にじいろブドウ / すずなりチェリー しましまリンゴ / にじいろブドウ	ソニックバット 1~4人時 すずなりチェリー / しましまリンゴ にじいろブドウ / すずなりチェリー
モンスター 45	NO MONSTER NO ITEM	ソニックバット 1~4人時 40ギル / 80ギル 50ギル / 100ギル	ソニックバット 1~4人時 80ギル / 150ギル 100ギル / 200ギル
モンスター 46	NO MONSTER NO ITEM	ソニックバット 1~4人時 フェニックスのお	ソニックバット 1~4人時 フェニックスのお
モンスター 47	NO MONSTER NO ITEM	ソニックバット 1~4人時 28ギル / 50ギル 30ギル / 80ギル	ソニックバット 1~4人時 50ギル / 120ギル 80ギル / 150ギル
モンスター 48	NO MONSTER NO ITEM	ギガース 3~4人時 40ギル / 80ギル 50ギル / 100ギル	ギガース 3~4人時 80ギル / 150ギル 100ギル / 200ギル
モンスター 49	NO MONSTER NO ITEM	ギガース 3~4人時 ギガースのツメ / 50ギル 50ギル / 50ギル	ギガース 3~4人時 ギガースのツメ / 50ギル 50ギル / 50ギル
モンスター 50	NO MONSTER NO ITEM	ギガース 3~4人時 ギガースのツメ / 50ギル 50ギル / 50ギル	ギガース 3~4人時 ギガースのツメ / 50ギル 50ギル / 50ギル
モンスター 51	NO MONSTER NO ITEM	ギガース 3~4人時 ギガースのツメ / 50ギル 50ギル / 50ギル	ギガース 3~4人時 ギガースのツメ / 50ギル 50ギル / 50ギル
モンスター 52	NO MONSTER NO ITEM	ギガース 3~4人時 ギガースのツメ / 50ギル 50ギル / 50ギル	ギガース 3~4人時 ギガースのツメ / 50ギル 50ギル / 50ギル
モンスター 53	NO MONSTER NO ITEM	ソニックバット 3~4人時 40ギル / 80ギル 50ギル / 100ギル	ソニックバット 3~4人時 80ギル / 150ギル 100ギル / 200ギル
MAP1			
宝箱 1	てつのたて / ミスリルのこて てつのこて / ミスリルのたて	ミスリルのこて / でんきのこて ミスリルのたて / でんきのたて	でんきのこて / きんのこて でんきのたて / せいなるたて
宝箱 2	てつのかぶと / ミスリルのかぶと てつのベルト / ミスリルのベルト	ミスリルのかぶと / でんきのかぶと ミスリルのベルト / でんきのベルト	でんきのかぶと / ときのかぶと でんきのベルト / きよめのベルト
宝箱 3	てつのよろい / てつのよろい てつのよろい / ミスリルのよろい	てつのよろい / ミスリルのよろい ミスリルのよろい / ときのよろい	ミスリルのよろい / きよめのよろい ときのよろい / せいなるよろい
宝箱 4	ひかりのリング / 50ギル 50ギル / 50ギル	ひかりのリング / 50ギル 50ギル / 50ギル	ひかりのリング / 50ギル 50ギル / 50ギル
宝箱 5	グリーンベレー / パワーリスト グリーンベレー / ねじりはちまき	パワーリスト / ちからだすき ねじりはちまき / トールハンマー	ちからだすき / マスカレイド トールハンマー / オニオンソード

MAP		1週目		2週目		3週目	
MAP1	宝箱 6	ムーンペンダント	ムーンペンダント	ムーンペンダント	50ギル	サンダーリング	
		ムーンペンダント	サンダーリング	サンダーリング	サンダーリング	50ギル	
	宝箱 7	ひかりのリング	50ギル	ひかりのリング	50ギル	ひかりのリング	50ギル
		50ギル	50ギル	50ギル	50ギル	50ギル	50ギル
MAP2	宝箱 1	ドリル		マインゴーシュ		ネズミのしっぽ	
		マインゴーシュ		ネズミのしっぽ		チキンナイフ	
	宝箱 2	メイジマッシャー	タマのすず	タマのすず	フェアリーリング	フェアリーリング	きんのかみかざり
		ひかりのじてん	ワンダーワンド	ワンダーワンド	ルーンのベル	ルーンのベル	アルテマのしょ
	宝箱 3	せんしのぶき		たつじんのぶき	たつじんのぶき	たつじんのぶき	ちからのぶき
		たつじんのぶき		たつじんのぶき	ゆうきのぶき	ゆうきのぶき	しょうりのぶき

キランダ火山

モンスター 40~65体

宝箱 9個

周回数によるモンスター数の増加がまったくないのが特徴。MAP 2の15オーガからは、1周目でファイアリングを入手できる可能性がある。

MAP		1週目		2週目		3週目	
MAP1	モンスター 1	ラヴァムー	1~4人時	ラヴァムー	1~4人時	ラヴァムー	1~4人時
		ファイア		ファイア		ファイア	
	モンスター 2	ラヴァアーリマン	1~4人時	ラヴァアーリマン	1~4人時	ラヴァアーリマン	1~4人時
		ケアル		ケアル		ケアル	
	モンスター 3	ラヴァアーリマン	1~4人時	ラヴァアーリマン	1~4人時	ラヴァアーリマン	1~4人時
		マグマいわ	——	マグマいわ	——	マグマいわ	——
		ようせいのなみだ	——	ようせいのなみだ	——	ようせいのなみだ	——
	モンスター 4	ラミア	1~4人時	ラミア	1~4人時	ラミア	1~4人時
		レイズ		レイズ		レイズ	
	モンスター 5	ラヴァアーリマン	1~4人時	ラヴァアーリマン	1~4人時	ラヴァアーリマン	1~4人時
		さかな		さかな		さかな	
		ニク		ニク		ニク	
	モンスター 6	ラヴァムー	1~4人時	ラヴァムー	1~4人時	ラヴァムー	1~4人時
		8ギル	12ギル	12ギル	40ギル	40ギル	100ギル
		10ギル	15ギル	15ギル	50ギル	50ギル	200ギル
	モンスター 7	ラヴァアーリマン	1~4人時	ラヴァアーリマン	1~4人時	ラヴァアーリマン	1~4人時
		マグマいわ	——	マグマいわ	——	マグマいわ	——
		ようせいのなみだ	——	ようせいのなみだ	——	ようせいのなみだ	——
	モンスター 8	ブレイザビートル	1~4人時	ブレイザビートル	1~4人時	ブレイザビートル	1~4人時
		サンダー		サンダー		サンダー	
	モンスター 9	ブレイザビートル	1~4人時	ブレイザビートル	1~4人時	ブレイザビートル	1~4人時
		がちがちこうら	——	がちがちこうら	——	がちがちこうら	——
		——	——	——	——	——	——
	モンスター 10	ラヴァムー	1~4人時	ラヴァムー	1~4人時	ラヴァムー	1~4人時
		しましまリンゴ	にじいろブドウ	にじいろブドウ	すずなりチェリー	すずなりチェリー	しましまリンゴ
		すずなりチェリー	しましまリンゴ	しましまリンゴ	にじいろブドウ	にじいろブドウ	すずなりチェリー
	モンスター 11	ブレイザビートル	1~4人時	ブレイザビートル	1~4人時	ブレイザビートル	1~4人時
		ほしがたにんじん	まんまるコーン	まんまるコーン	ひょうたんいも	ひょうたんいも	ほしがたにんじん
		ひょうたんいも	ほしがたにんじん	ほしがたにんじん	まんまるコーン	まんまるコーン	ひょうたんいも
	モンスター 12	ブレイザビートル	1~4人時	ブレイザビートル	1~4人時	ブレイザビートル	1~4人時
		がちがちこうら	——	がちがちこうら	——	がちがちこうら	——
		——	——	——	——	——	——
	モンスター 13	ラヴァアーリマン	1~4人時	ラヴァアーリマン	1~4人時	ラヴァアーリマン	1~4人時
		マグマいわ	——	マグマいわ	——	マグマいわ	——
		ようせいのなみだ	——	ようせいのなみだ	——	ようせいのなみだ	——
	モンスター 14	ブレイザビートル	1~4人時	ブレイザビートル	1~4人時	ブレイザビートル	1~4人時
		ブリザド		ブリザド		ブリザド	
	モンスター 15	ラヴァムー	3~4人時	ラヴァムー	3~4人時	ラヴァムー	3~4人時
		8ギル	12ギル	12ギル	40ギル	40ギル	100ギル
		10ギル	15ギル	15ギル	50ギル	50ギル	200ギル
	モンスター 16	ラヴァムー	3~4人時	ラヴァムー	3~4人時	ラヴァムー	3~4人時
		8ギル	12ギル	12ギル	40ギル	40ギル	100ギル
		10ギル	15ギル	15ギル	50ギル	50ギル	200ギル

MAP	対象	1週目	2週目	3週目
MAP1	モンスター17	ラヴァムー 3~4人時 8ギル 12ギル 10ギル 15ギル	ラヴァムー 3~4人時 12ギル 40ギル 15ギル 50ギル	ラヴァムー 3~4人時 40ギル 100ギル 50ギル 200ギル
MAP1	モンスター18	ラミア 3~4人時 8ギル 12ギル 10ギル 15ギル	ラミア 3~4人時 12ギル 40ギル 15ギル 50ギル	ラミア 3~4人時 40ギル 100ギル 50ギル 200ギル
MAP1	モンスター19	ラミア 3~4人時 8ギル 12ギル 10ギル 15ギル	ラミア 3~4人時 12ギル 40ギル 15ギル 50ギル	ラミア 3~4人時 40ギル 100ギル 50ギル 200ギル
MAP2	モンスター1	クァール 1~4人時 フェニックスのお	クァール 1~4人時 フェニックスのお	クァール 1~4人時 フェニックスのお
MAP2	モンスター2	オーガ 1~4人時 さかな ニク	オーガ 1~4人時 さかな ニク	オーガ 1~4人時 さかな ニク
MAP2	モンスター3	クァール 1~4人時 フェニックスのお	クァール 1~4人時 フェニックスのお	クァール 1~4人時 フェニックスのお
MAP2	モンスター4	オーガ 1~4人時 オーガのキバ —— —— ——	オーガ 1~4人時 オーガのキバ —— —— ——	オーガ 1~4人時 オーガのキバ —— ダイヤのよろい ——
MAP2	モンスター5	ラヴァアーリマン 1~4人時 ほしがたにんじん まんまるコーン ひょうたんいも ほしがたにんじん	ラヴァアーリマン 1~4人時 まんまるコーン ひょうたんいも ほしがたにんじん まんまるコーン	ラヴァアーリマン 1~4人時 ひょうたんいも ほしがたにんじん まんまるコーン ひょうたんいも
MAP2	モンスター6	オーガ 1~4人時 バックラー くろずきん	オーガ 1~4人時 くろずきん チキンナイフ	オーガ 1~4人時 チキンナイフ くまちゃん
MAP2	モンスター7	クァール 1~4人時 ケアル	クァール 1~4人時 ケアル	クァール 1~4人時 ケアル
MAP2	モンスター8	クァール 1~4人時 8ギル 12ギル 10ギル 15ギル	クァール 1~4人時 12ギル 40ギル 15ギル 50ギル	クァール 1~4人時 40ギル 100ギル 50ギル 200ギル
MAP2	モンスター9	クァール 1~4人時 フェニックスのお	クァール 1~4人時 フェニックスのお	クァール 1~4人時 フェニックスのお
MAP2	モンスター10	ラヴァアーリマン 1~4人時 フェニックスのお	ラヴァアーリマン 1~4人時 フェニックスのお	ラヴァアーリマン 1~4人時 フェニックスのお
MAP2	モンスター11	オーガ 1~4人時 オーガのキバ —— —— ——	オーガ 1~4人時 オーガのキバ —— —— ——	オーガ 1~4人時 オーガのキバ —— ダイヤのよろい ——
MAP2	モンスター12	ラヴァアーリマン 1~4人時 ファイア	ラヴァアーリマン 1~4人時 ファイア	ラヴァアーリマン 1~4人時 ファイア
MAP2	モンスター13	ラヴァアーリマン 1~4人時 パワーリスト えんげつりん フレイムタン きょじんのこて	ラヴァアーリマン 1~4人時 えんげつりん ねじりはちまき きょじんのこて ちからだすき	ラヴァアーリマン 1~4人時 ねじりはちまき マスカレイド ちからだすき オニオンソード
MAP2	モンスター14	オーガ 1~4人時 8ギル 12ギル 10ギル 15ギル	オーガ 1~4人時 12ギル 40ギル 15ギル 50ギル	オーガ 1~4人時 40ギル 100ギル 50ギル 200ギル
MAP2	モンスター15	オーガ 1~4人時 ファイアリング —— ムーンペンダント ——	オーガ 1~4人時 ムーンペンダント ムーンペンダント ファイアリング ——	オーガ 1~4人時 ファイアリング スターペンダント ムーンペンダント ファイアリング
MAP2	モンスター16	クァール 1~4人時 クァールのひげ —— —— ——	クァール 1~4人時 クァールのひげ —— —— ——	クァール 1~4人時 クァールのひげ —— いにしえのひやく ——
MAP2	モンスター17	クァール 1~4人時 しましまリンゴ にじいろブドウ すずなりチェリー しましまリンゴ	クァール 1~4人時 にじいろブドウ すずなりチェリー しましまリンゴ にじいろブドウ	クァール 1~4人時 すずなりチェリー しましまリンゴ にじいろブドウ すずなりチェリー
MAP2	モンスター18	オーガラヴァ 1~4人時 タマのすず けんじゃのつえ フェアリーリング ノアのリュート	オーガラヴァ 1~4人時 けんじゃのつえ あかいくつ ノアのリュート クリスナイフ	オーガラヴァ 1~4人時 あかいくつ ワンダーワンド クリスナイフ きんのかみかざり
MAP2	モンスター19	クァール 1~4人時 ブリザド	クァール 1~4人時 ブリザド	クァール 1~4人時 ブリザド
MAP2	モンスター20	オーガラヴァ 1~4人時 レイズ	オーガラヴァ 1~4人時 レイズ	オーガラヴァ 1~4人時 レイズ

MAP2

対象	1週目		2週目		3週目	
モンスター 21	ラヴァアーリマン	1~4人時	ラヴァアーリマン	1~4人時	ラヴァアーリマン	1~4人時
	マグマいわ	——	マグマいわ	——	マグマいわ	——
	ようせいのなみだ	——	ようせいのなみだ	——	てんしのなみだ	——
モンスター 22	クァール	1~4人時	クァール	1~4人時	クァール	1~4人時
	クァールのひげ	——	クァールのひげ	——	クァールのひげ	——
	——	——	——	——	いにしえのひやく	——
モンスター 23	オーガラヴァ	1~4人時	オーガラヴァ	1~4人時	オーガラヴァ	1~4人時
	8ギル	12ギル	12ギル	40ギル	40ギル	100ギル
	10ギル	15ギル	15ギル	50ギル	50ギル	200ギル
モンスター 24	クァール	1~4人時	クァール	1~4人時	クァール	1~4人時
	8ギル	12ギル	12ギル	40ギル	40ギル	100ギル
	10ギル	15ギル	15ギル	50ギル	50ギル	200ギル
モンスター 25	オーガラヴァ	1~4人時	オーガラヴァ	1~4人時	オーガラヴァ	1~4人時
	オーガのキバ	——	オーガのキバ	——	オーガのキバ	——
	——	——	——	——	ダイヤのよろい	——
モンスター 26	ラヴァアーリマン	1~4人時	ラヴァアーリマン	1~4人時	ラヴァアーリマン	1~4人時
	マグマいわ	——	マグマいわ	——	マグマいわ	——
	ようせいのなみだ	——	ようせいのなみだ	——	てんしのなみだ	——
モンスター 27	オーガラヴァ	3~4人時	オーガラヴァ	3~4人時	オーガラヴァ	3~4人時
	8ギル	12ギル	12ギル	40ギル	40ギル	100ギル
	10ギル	15ギル	15ギル	50ギル	50ギル	200ギル
モンスター 28	オーガラヴァ	3~4人時	オーガラヴァ	3~4人時	オーガラヴァ	3~4人時
	8ギル	12ギル	12ギル	40ギル	40ギル	100ギル
	10ギル	15ギル	15ギル	50ギル	50ギル	200ギル
モンスター 29	ラヴァアーリマン	3~4人時	ラヴァアーリマン	3~4人時	ラヴァアーリマン	3~4人時
	マグマいわ	——	マグマいわ	——	マグマいわ	——
	ようせいのなみだ	——	ようせいのなみだ	——	てんしのなみだ	——
モンスター 30	クァール	3~4人時	クァール	3~4人時	クァール	3~4人時
	クァールのひげ	——	クァールのひげ	——	クァールのひげ	——
	——	——	——	——	いにしえのひやく	——
モンスター 31	クァール	3~4人時	クァール	3~4人時	クァール	3~4人時
	8ギル	12ギル	12ギル	40ギル	40ギル	100ギル
	10ギル	15ギル	15ギル	50ギル	50ギル	200ギル
モンスター 32	クァール	3~4人時	クァール	3~4人時	クァール	3~4人時
	8ギル	12ギル	12ギル	40ギル	40ギル	100ギル
	10ギル	15ギル	15ギル	50ギル	50ギル	200ギル
モンスター 33	クァール	3~4人時	クァール	3~4人時	クァール	3~4人時
	8ギル	12ギル	12ギル	40ギル	40ギル	100ギル
	10ギル	15ギル	15ギル	50ギル	50ギル	200ギル
モンスター 34	クァール	3~4人時	クァール	3~4人時	クァール	3~4人時
	8ギル	12ギル	12ギル	40ギル	40ギル	100ギル
	10ギル	15ギル	15ギル	50ギル	50ギル	200ギル
モンスター 35	クァール	3~4人時	クァール	3~4人時	クァール	3~4人時
	8ギル	12ギル	12ギル	40ギル	40ギル	100ギル
	10ギル	15ギル	15ギル	50ギル	50ギル	200ギル
モンスター 36	クァール	3~4人時	クァール	3~4人時	クァール	3~4人時
	8ギル	12ギル	12ギル	40ギル	40ギル	100ギル
	10ギル	15ギル	15ギル	50ギル	50ギル	200ギル

MAP1

対象	1週目		2週目		3週目	
宝箱 1	ファイア	サンダー	サンダー	ファイア	ファイア	サンダー
	ブリザド	ケアル	ケアル	ブリザド	ブリザド	ケアル
宝箱 2	ほのおのさいく		ほのおのさいく	きあいグッズ	きあいグッズ	ほのおのよろい
	——		ほのおのさいく	ほのおのよろい	ほのおのよろい	いやしグッズ
宝箱 3	ほのおのさいく		ほのおのさいく	きあいグッズ	きあいグッズ	ほのおのよろい
	——		ほのおのさいく	ほのおのよろい	ほのおのよろい	いやしグッズ
宝箱 4	せんしのぶき		たつじんのぶき	たつじんのぶき	たつじんのぶき	ちからのぶき
	たつじんのぶき		たつじんのぶき	ゆうきのぶき	ゆうきのぶき	しょうりのぶき
宝箱 5	ほのおのかぶと	ほのおのこて	ほのおのこて	ほのおのかぶと	ほのおのかぶと	ほのおのこて
	ほのおのたて	ほのおのベルト	ほのおのベルト	ほのおのたて	ほのおのたて	ほのおのベルト
宝箱 6	てつ	てつ	てつ	ミスリル	ミスリル	ミスリル
	てつ	ミスリル	ミスリル	こんごうせき	こんごうせき	ダイヤのもと

MAP2

対象	1週目		2週目		3週目	
宝箱 1	20ギル	50ギル	50ギル	200ギル	200ギル	500ギル
	30ギル	100ギル	100ギル	300ギル	300ギル	でんせつのぶき

MAP	対象	1週目	2週目	3週目
MAP2	宝箱 2	20ギル / 50ギル / 30ギル / 100ギル	50ギル / 200ギル / 100ギル / 300ギル	200ギル / 500ギル / 300ギル / でんせつのぶき
MAP2	宝箱 3	キランダのいおう / — / — / —	キランダのいおう / キランダのいおう / キランダのいおう / —	キランダのいおう

コナル・クルハ湿原

モンスター 127~142体

宝箱 22個

モンスター数・宝箱の数とも全ダンジョン最多を誇る難所。3周目のギガントード(湿原)が落とす、いにしえのひやくはかなり魅力的だ。

MAP	対象	1週目	2週目	3週目
MAP1	モンスター 1	スノームー 1~4人時 ケアル	スノームー 1~4人時 ケアル	スノームー 1~4人時 ケアル
MAP1	モンスター 2	スノームー 1~4人時 8ギル / 12ギル / 10ギル / 15ギル	スノームー 1~4人時 12ギル / 40ギル / 15ギル / 50ギル	スノームー 1~4人時 40ギル / 100ギル / 50ギル / 200ギル
MAP1	モンスター 3	スノームー 1~4人時 フェニックスのお	スノームー 1~4人時 フェニックスのお	スノームー 1~4人時 フェニックスのお
MAP1	モンスター 4	アイスボム 1~4人時 ファイア	アイスボム 1~4人時 ファイア	アイスボム 1~4人時 ファイア
MAP1	モンスター 5	アイスボム 1~4人時 ひんやりゼリー 10ギル	アイスボム 1~4人時 ひんやりゼリー 10ギル	アイスボム 1~4人時 ひんやりゼリー 10ギル
MAP1	モンスター 6	サハギン 1~4人時 8ギル / 12ギル / 10ギル / 15ギル	サハギン 1~4人時 12ギル / 40ギル / 15ギル / 50ギル	サハギン 1~4人時 40ギル / 100ギル / 50ギル / 200ギル
MAP1	モンスター 7	マジックプラント 1~4人時 サンダー	マジックプラント 1~4人時 サンダー	マジックプラント 1~4人時 サンダー
MAP1	モンスター 8	マジックプラント 1~4人時 8ギル / 12ギル / 10ギル / 15ギル	マジックプラント 1~4人時 12ギル / 40ギル / 15ギル / 50ギル	マジックプラント 1~4人時 40ギル / 100ギル / 50ギル / 200ギル
MAP1	モンスター 9	サハギン 1~4人時 8ギル / 12ギル / 10ギル / 15ギル	サハギン 1~4人時 12ギル / 40ギル / 15ギル / 50ギル	サハギン 1~4人時 40ギル / 100ギル / 50ギル / 200ギル
MAP1	モンスター 10	サハギン 1~4人時 レイズ	サハギン 1~4人時 レイズ	サハギン 1~4人時 レイズ
MAP1	モンスター 11	アイスボム 1~4人時 ブリザド	アイスボム 1~4人時 ブリザド	アイスボム 1~4人時 ブリザド
MAP1	モンスター 12	アイスボム 1~4人時 ひんやりゼリー 10ギル	アイスボム 1~4人時 ひんやりゼリー 10ギル	アイスボム 1~4人時 ひんやりゼリー 10ギル
MAP1	モンスター 13	アイスボム 1~4人時 ひんやりゼリー 10ギル	アイスボム 1~4人時 ひんやりゼリー 10ギル	アイスボム 1~4人時 ひんやりゼリー 10ギル
MAP1	モンスター 14	マジックプラント 1~4人時 クリア	マジックプラント 1~4人時 クリア	マジックプラント 1~4人時 クリア
MAP1	モンスター 15	サハギン 1~4人時 さかな ニク	サハギン 1~4人時 さかな ニク	サハギン 1~4人時 さかな ニク
MAP1	モンスター 16	サンダーボム 1~4人時 かみなりだま 10ギル	サンダーボム 1~4人時 かみなりだま 10ギル	サンダーボム 1~4人時 かみなりだま 10ギル
MAP1	モンスター 17	マジックプラント 1~4人同時 やさいのタネ / やさいのタネ / やさいのタネ / —	マジックプラント 1~4人時 やさいのタネ	マジックプラント 1~4人時 やさいのタネ / やさいのタネ / やさいのタネ / —
MAP1	モンスター 18	サハギン 1~4人時 8ギル / 12ギル / 10ギル / 15ギル	サハギン 1~4人時 12ギル / 40ギル / 15ギル / 50ギル	サハギン 1~4人時 40ギル / 100ギル / 50ギル / 200ギル
MAP1	モンスター 19	サハギン 1~4人時 しましまリンゴ / にじいろブドウ / すずなりチェリー / しましまリンゴ	サハギン 1~4人時 にじいろブドウ / すずなりチェリー / しましまリンゴ / にじいろブドウ	サハギン 1~4人時 すずなりチェリー / しましまリンゴ / にじいろブドウ / すずなりチェリー

MAP	[illegible]	1週目		2週目		3週目	
MAP1	モンスター 20	マジックプラント	1～4人時	マジックプラント	1～4人時	マジックプラント	1～4人時
		ミネ	ふしぎなえきたい	ふしぎなえきたい	ミルク	ミルク	ミネ
		ミルク	ミネ	ミネ	ふしぎなえきたい	ふしぎなえきたい	ミルク
	モンスター 21	サハギン	1～4人時	サハギン	1～4人時	サハギン	1～4人時
		しましまリンゴ	にじいろブドウ	にじいろブドウ	すずなりチェリー	すずなりチェリー	しましまリンゴ
		すずなりチェリー	しましまリンゴ	しましまリンゴ	にじいろブドウ	にじいろブドウ	すずなりチェリー
	モンスター 22	サハギン	1～4人時	サハギン	1～4人時	サハギン	1～4人時
		8ギル	12ギル	12ギル	40ギル	40ギル	100ギル
		10ギル	15ギル	15ギル	50ギル	50ギル	200ギル
	モンスター 23	サンダーボム	1～4人時	サンダーボム	1～4人時	サンダーボム	1～4人時
		かみなりだま		かみなりだま		かみなりだま	
		10ギル		10ギル		10ギル	
	モンスター 24	サハギン	1～4人時	サハギン	1～4人時	サハギン	1～4人時
		ほしがたにんじん	まんまるコーン	まんまるコーン	ひょうたんいも	ひょうたんいも	ほしがたにんじん
		ひょうたんいも	ほしがたにんじん	ほしがたにんじん	まんまるコーン	まんまるコーン	ひょうたんいも
	モンスター 25	サンダーボム	1～4人時	サンダーボム	1～4人時	サンダーボム	1～4人時
		かみなりだま		かみなりだま		かみなりだま	
		10ギル		10ギル		10ギル	
	モンスター 26	マジックプラント	1～4人時	マジックプラント	1～4人時	マジックプラント	1～4人時
		8ギル	12ギル	12ギル	40ギル	40ギル	100ギル
		10ギル	15ギル	15ギル	50ギル	50ギル	200ギル
	モンスター 27	サハギン	1～4人時	サハギン	1～4人時	サハギン	1～4人時
		8ギル	12ギル	12ギル	40ギル	40ギル	100ギル
		10ギル	15ギル	15ギル	50ギル	50ギル	200ギル
	モンスター 28	マジックプラント	1～4人時	マジックプラント	1～4人時	マジックプラント	1～4人時
		やさいのタネ	やさいのタネ	くだもののタネ	くだもののタネ	くだもののタネ	くだもののタネ
		やさいのタネ	——	くだもののタネ	——	くだもののタネ	——
	モンスター 29	マジックプラント	1～4人時	マジックプラント	1～4人時	マジックプラント	1～4人時
		やさいのタネ	——	やさいのタネ	——	やさいのタネ	——
		——	——	——	——	——	——
	モンスター 30	サンダーボム	1～4人時	サンダーボム	1～4人時	サンダーボム	1～4人時
		かみなりだま		かみなりだま		かみなりだま	
		10ギル		10ギル		10ギル	
	モンスター 31	マジックプラント	1～4人時	マジックプラント	1～4人時	マジックプラント	1～4人時
		ミネ	ふしぎなえきたい	ふしぎなえきたい	ミルク	ミルク	ミネ
		ミルク	ミネ	ミネ	ふしぎなえきたい	ふしぎなえきたい	ミルク
	モンスター 32	マジックプラント	1～4人時	マジックプラント	1～4人時	マジックプラント	1～4人時
		8ギル	12ギル	12ギル	40ギル	40ギル	100ギル
		10ギル	15ギル	15ギル	50ギル	50ギル	200ギル
	モンスター 33	サハギン	1～4人時	サハギン	1～4人時	サハギン	1～4人時
		8ギル	12ギル	12ギル	40ギル	40ギル	100ギル
		10ギル	15ギル	15ギル	50ギル	50ギル	200ギル
	モンスター 34	サハギン	1～4人時	サハギン	1～4人時	サハギン	1～4人時
		さかな		さかな		さかな	
		ニク		ニク		ニク	
	モンスター 35	サンダーボム	1～4人時	サンダーボム	1～4人時	サンダーボム	1～4人時
		かみなりだま		かみなりだま		かみなりだま	
		10ギル		10ギル		10ギル	
	モンスター 36	サハギン	1～4人時	サハギン	1～4人時	サハギン	1～4人時
		8ギル	12ギル	12ギル	40ギル	40ギル	100ギル
		10ギル	15ギル	15ギル	50ギル	50ギル	200ギル
	モンスター 37	サハギン	1～4人時	サハギン	1～4人時	サハギン	1～4人時
		8ギル	12ギル	12ギル	40ギル	40ギル	100ギル
		10ギル	15ギル	15ギル	50ギル	50ギル	200ギル
	モンスター 38	サハギン	1～4人時	サハギン	1～4人時	サハギン	1～4人時
		ほしがたにんじん	まんまるコーン	まんまるコーン	ひょうたんいも	ひょうたんいも	ほしがたにんじん
		ひょうたんいも	ほしがたにんじん	ほしがたにんじん	まんまるコーン	まんまるコーン	ひょうたんいも
	モンスター 39	スノームー	1～4人時	スノームー	1～4人時	スノームー	1～4人時
		8ギル	12ギル	12ギル	40ギル	40ギル	100ギル
		10ギル	15ギル	15ギル	50ギル	50ギル	200ギル
	モンスター 40	スノームー	1～4人時	スノームー	1～4人時	スノームー	1～4人時
		8ギル	12ギル	12ギル	40ギル	40ギル	100ギル
		10ギル	15ギル	15ギル	50ギル	50ギル	200ギル
MAP2	モンスター 1	マジックプラント	1～4人時	マジックプラント	1～4人時	マジックプラント	1～4人時
		8ギル	12ギル	12ギル	40ギル	40ギル	100ギル
		10ギル	15ギル	15ギル	50ギル	50ギル	200ギル
	モンスター 2	サハギン	1～4人時	サハギン	1～4人時	サハギン	1～4人時
		8ギル	12ギル	12ギル	40ギル	40ギル	100ギル
		10ギル	15ギル	15ギル	50ギル	50ギル	200ギル

MAP2

対象	1週目	2週目	3週目
モンスター3	サハギン 1～4人時 8ギル 12ギル 10ギル 15ギル	サハギン 1～4人時 12ギル 40ギル 15ギル 50ギル	サハギン 1～4人時 40ギル 100ギル 50ギル 200ギル
モンスター4	マジックプラント 1～4人時 ケアル	マジックプラント 1～4人時 ケアル	マジックプラント 1～4人時 ケアル
モンスター5	サハギン 1～4人時 ブリザド	サハギン 1～4人時 ブリザド	サハギン 1～4人時 ブリザド
モンスター6	サハギン 1～4人時 8ギル 12ギル 10ギル 15ギル	サハギン 1～4人時 12ギル 40ギル 15ギル 50ギル	サハギン 1～4人時 40ギル 100ギル 50ギル 200ギル
モンスター7	サハギン 1～4人時 8ギル 12ギル 10ギル 15ギル	サハギン 1～4人時 12ギル 40ギル 15ギル 50ギル	サハギン 1～4人時 40ギル 100ギル 50ギル 200ギル
モンスター8	サハギン 1～4人時 8ギル 12ギル 10ギル 15ギル	サハギン 1～4人時 12ギル 40ギル 15ギル 50ギル	サハギン 1～4人時 40ギル 100ギル 50ギル 200ギル
モンスター9	サハギン 1～4人時 8ギル 12ギル 10ギル 15ギル	サハギン 1～4人時 12ギル 40ギル 15ギル 50ギル	サハギン 1～4人時 40ギル 100ギル 50ギル 200ギル
モンスター10	サハギン 1～4人時 8ギル 12ギル 10ギル 15ギル	サハギン 1～4人時 12ギル 40ギル 15ギル 50ギル	サハギン 1～4人時 40ギル 100ギル 50ギル 200ギル
モンスター11	プリン(湿原) 1～4人時 8ギル 12ギル 10ギル 15ギル	プリン(湿原) 1～4人時 12ギル 40ギル 15ギル 50ギル	プリン(湿原) 1～4人時 40ギル 100ギル 50ギル 200ギル
モンスター12	ギガントード(湿原) 1～4人時 ガマのあぶら 20ギル 20ギル 20ギル	ギガントード(湿原) 1～4人時 ガマのあぶら 20ギル 20ギル 20ギル	ギガントード(湿原) 1～4人時 ガマのあぶら 20ギル いにしえのひやく 20ギル
モンスター13	ギガントード(湿原) 1～4人時 ガマのあぶら 20ギル 20ギル 20ギル	ギガントード(湿原) 1～4人時 ガマのあぶら 20ギル 20ギル 20ギル	ギガントード(湿原) 1～4人時 ガマのあぶら 20ギル いにしえのひやく 20ギル
モンスター14	プリン(湿原) 1～4人時 8ギル 12ギル 10ギル 15ギル	プリン(湿原) 1～4人時 12ギル 40ギル 15ギル 50ギル	プリン(湿原) 1～4人時 40ギル 100ギル 50ギル 200ギル
モンスター15	サハギン 1～4人時 ミネ ふしぎなえきたい ミルク ミネ	サハギン 1～4人時 ふしぎなえきたい ミルク ミネ ふしぎなえきたい	サハギン 1～4人時 ミルク ミネ ふしぎなえきたい ミルク
モンスター16	マジックプラント 1～4人時 8ギル 12ギル 10ギル 15ギル	マジックプラント 1～4人時 12ギル 40ギル 15ギル 50ギル	マジックプラント 1～4人時 40ギル 100ギル 50ギル 200ギル
モンスター17	マジックプラント 1～4人時 8ギル 12ギル 10ギル 15ギル	マジックプラント 1～4人時 12ギル 40ギル 15ギル 50ギル	マジックプラント 1～4人時 40ギル 100ギル 50ギル 200ギル
モンスター18	マジックプラント 1～4人時 8ギル 12ギル 10ギル 15ギル	マジックプラント 1～4人時 12ギル 40ギル 15ギル 50ギル	マジックプラント 1～4人時 40ギル 100ギル 50ギル 200ギル
モンスター19	ギガントード(湿原) 1～4人時 レイズ	ギガントード(湿原) 1～4人時 レイズ	ギガントード(湿原) 1～4人時 レイズ
モンスター20	プリン(湿原) 1～4人時 さかな ニク	プリン(湿原) 1～4人時 さかな ニク	プリン(湿原) 1～4人時 さかな ニク
モンスター21	プリン(湿原) 1～4人時 8ギル 12ギル 10ギル 15ギル	プリン(湿原) 1～4人時 12ギル 40ギル 15ギル 50ギル	プリン(湿原) 1～4人時 40ギル 100ギル 50ギル 200ギル
モンスター22	ギガントード(湿原) 1～4人時 ガマのあぶら 20ギル 20ギル 20ギル	ギガントード(湿原) 1～4人時 ガマのあぶら 20ギル 20ギル 20ギル	ギガントード(湿原) 1～4人時 ガマのあぶら 20ギル いにしえのひやく 20ギル
モンスター23	ギガントード(湿原) 1～4人時 ガマのあぶら 20ギル 20ギル 20ギル	ギガントード(湿原) 1～4人時 ガマのあぶら 20ギル 20ギル 20ギル	ギガントード(湿原) 1～4人時 ガマのあぶら 20ギル いにしえのひやく 20ギル
モンスター24	ギガントード(湿原) 1～4人時 ガマのあぶら 20ギル 20ギル 20ギル	ギガントード(湿原) 1～4人時 ガマのあぶら 20ギル 20ギル 20ギル	ギガントード(湿原) 1～4人時 ガマのあぶら 20ギル いにしえのひやく 20ギル
モンスター25	マジックプラント 1～4人時 8ギル 12ギル 10ギル 15ギル	マジックプラント 1～4人時 12ギル 40ギル 15ギル 50ギル	マジックプラント 1～4人時 40ギル 100ギル 50ギル 200ギル

MAP2

対象	1週目	2週目	3週目
モンスター 26	マジックプラント 1～4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	マジックプラント 1～4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	マジックプラント 1～4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター 27	マジックプラント 1～4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	マジックプラント 1～4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	マジックプラント 1～4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター 28	ギガントード(湿原) 1～4人時 ガマのあぶら / 20ギル 20ギル / 20ギル	ギガントード(湿原) 1～4人時 ガマのあぶら / 20ギル 20ギル / 20ギル	ギガントード(湿原) 1～4人時 ガマのあぶら / 20ギル いにしえのひやく / 20ギル
モンスター 29	マジックプラント 1～4人時 ファイア	マジックプラント 1～4人時 ファイア	マジックプラント 1～4人時 ファイア
モンスター 30	プリン(湿原) 1～4人時 しましまリンゴ / にじいろブドウ すずなりチェリー / しましまリンゴ	プリン(湿原) 1～4人時 にじいろブドウ / すずなりチェリー しましまリンゴ / にじいろブドウ	プリン(湿原) 1～4人時 すずなりチェリー / しましまリンゴ にじいろブドウ / すずなりチェリー
モンスター 31	プリン(湿原) 1～4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	プリン(湿原) 1～4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	プリン(湿原) 1～4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター 32	ギガントード(湿原) 1～4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	ギガントード(湿原) 1～4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	ギガントード(湿原) 1～4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター 33	ギガントード(湿原) 1～4人時 クリア	ギガントード(湿原) 1～4人時 クリア	ギガントード(湿原) 1～4人時 クリア
モンスター 34	サハギン 1～4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	サハギン 1～4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	サハギン 1～4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター 35	サハギン 1～4人時 ミネ / ふしぎなえきたい ミルク / ミネ	サハギン 1～4人時 ふしぎなえきたい / ミルク ミネ / ふしぎなえきたい	サハギン 1～4人時 ミルク / ミネ ふしぎなえきたい / ミルク
モンスター 36	プリン(湿原) 1～4人時 ほしがたにんじん / まんまるコーン ひょうたんいも / ほしがたにんじん	プリン(湿原) 1～4人時 まんまるコーン / ひょうたんいも ほしがたにんじん / まんまるコーン	プリン(湿原) 1～4人時 ひょうたんいも / ほしがたにんじん まんまるコーン / ひょうたんいも
モンスター 37	プリン(湿原) 1～4人時 サンダー	プリン(湿原) 1～4人時 サンダー	プリン(湿原) 1～4人時 サンダー
モンスター 38	プリン(湿原) 1～4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	プリン(湿原) 1～4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	プリン(湿原) 1～4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター 39	プリン(湿原) 1～4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	プリン(湿原) 1～4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	プリン(湿原) 1～4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター 40	マジックプラント 1～4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	マジックプラント 1～4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	マジックプラント 1～4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター 41	マジックプラント 1～4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	マジックプラント 1～4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	マジックプラント 1～4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター 42	アバドン 1～4人時 ざっくりカマ 20ギル	アバドン 1～4人時 ざっくりカマ / 20ギル ざっくりカマ / ざっくりカマ	アバドン 1～4人時 20ギル / ざっくりカマ ざっくりカマ / でんせつのぶき
モンスター 43	アバドン 1～4人時 ざっくりカマ 20ギル	アバドン 1～4人時 ざっくりカマ / 20ギル ざっくりカマ / ざっくりカマ	アバドン 1～4人時 20ギル / ざっくりカマ ざっくりカマ / でんせつのぶき
モンスター 44	アバドン 1～4人時 ざっくりカマ 20ギル	アバドン 1～4人時 ざっくりカマ / 20ギル ざっくりカマ / ざっくりカマ	アバドン 1～4人時 20ギル / ざっくりカマ ざっくりカマ / でんせつのぶき
モンスター 45	サハギン 1～4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	サハギン 1～4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	サハギン 1～4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター 46	サハギン 1～4人時 ほしがたにんじん / まんまるコーン ひょうたんいも / ほしがたにんじん	サハギン 1～4人時 まんまるコーン / ひょうたんいも ほしがたにんじん / まんまるコーン	サハギン 1～4人時 ひょうたんいも / ほしがたにんじん まんまるコーン / ひょうたんいも
モンスター 47	サハギン 1～4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	サハギン 1～4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	サハギン 1～4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター 48	サハギン 1～4人時 さかな ニク	サハギン 1～4人時 さかな ニク	サハギン 1～4人時 さかな ニク

MAP	[illegible]	1週目	2週目	3週目
MAP2	モンスター 49	サハギン 1〜4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	サハギン 1〜4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	サハギン 1〜4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
MAP2	モンスター 50	サハギン 1〜4人時 しましまリンゴ / にじいろブドウ すずなりチェリー / しましまリンゴ	サハギン 1〜4人時 にじいろブドウ / すずなりチェリー しましまリンゴ / にじいろブドウ	サハギン 1〜4人時 すずなりチェリー / しましまリンゴ にじいろブドウ / すずなりチェリー
MAP2	モンスター 51	サハギンロード 1〜4人時 おしばな / — かいふくやく / —	サハギンロード 1〜4人時 おしばな / — かいふくやく / —	サハギンロード 1〜4人時 おしばな / — かいふくやく / —
MAP2	モンスター 52	ストーンサハギン 1〜4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	ストーンサハギン 1〜4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	ストーンサハギン 1〜4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
MAP2	モンスター 53	ストーンサハギン 1〜4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	ストーンサハギン 1〜4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	ストーンサハギン 1〜4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
MAP2	モンスター 54	ストーンサハギン 1〜4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	ストーンサハギン 1〜4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	ストーンサハギン 1〜4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
MAP2	モンスター 55	ストーンサハギン 1〜4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	ストーンサハギン 1〜4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	ストーンサハギン 1〜4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
MAP2	モンスター 56	プリン(湿原) 3〜4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	プリン(湿原) 3〜4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	プリン(湿原) 3〜4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
MAP2	モンスター 57	マジックプラント 3〜4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	マジックプラント 3〜4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	マジックプラント 3〜4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
MAP2	モンスター 58	プリン(湿原) 3〜4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	プリン(湿原) 3〜4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	プリン(湿原) 3〜4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
MAP2	モンスター 59	マジックプラント 3〜4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	マジックプラント 3〜4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	マジックプラント 3〜4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
MAP2	モンスター 60	ギガントード(湿原) 3〜4人時 ガマのあぶら / 20ギル 20ギル / 20ギル	ギガントード(湿原) 3〜4人時 ガマのあぶら / 20ギル 20ギル / 20ギル	ギガントード(湿原) 3〜4人時 ガマのあぶら / 20ギル いにしえのひやく / 20ギル
MAP3	モンスター 1	マジックプラント 1〜4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	マジックプラント 1〜4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	マジックプラント 1〜4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
MAP3	モンスター 2	ストーンサハギン 1〜4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	ストーンサハギン 1〜4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	ストーンサハギン 1〜4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
MAP3	モンスター 3	ベヒーモス 1〜4人時 オリハルコン / 50ギル 50ギル / 50ギル	ベヒーモス 1〜4人時 50ギル / 50ギル オリハルコン / ダイヤのもと	ベヒーモス 1〜4人時 50ギル / ダイヤのもと ダイヤのもと / オリハルコン
MAP3	モンスター 4	ストーンサハギン 1〜4人時 サンダー	ストーンサハギン 1〜4人時 サンダー	ストーンサハギン 1〜4人時 サンダー
MAP3	モンスター 5	ゴースト 1〜4人時 ブルーシルク / 20ギル 20ギル / 20ギル	ゴースト 1〜4人時 20ギル / 20ギル ブルーシルク / ダイヤのもと	ゴースト 1〜4人時 20ギル / 20ギル ダイヤのもと / ホワイトシルク
MAP3	モンスター 6	ゴースト 1〜4人時 ブルーシルク / 20ギル 20ギル / 20ギル	ゴースト 1〜4人時 20ギル / 20ギル ブルーシルク / ダイヤのもと	ゴースト 1〜4人時 20ギル / 20ギル ダイヤのもと / ホワイトシルク
MAP3	モンスター 7	ストーンサハギン 1〜4人時 20ギル / 20ギル どう / てつ	ストーンサハギン 1〜4人時 20ギル / 20ギル てつ / こんごうせき	ストーンサハギン 1〜4人時 20ギル / 20ギル こんごうせき / ミスリル
MAP3	モンスター 8	ストーンサハギン 1〜4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	ストーンサハギン 1〜4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	ストーンサハギン 1〜4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
MAP3	モンスター 9	ダークプリン 1〜4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	ダークプリン 1〜4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	ダークプリン 1〜4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
MAP3	モンスター 10	ストーンサハギン 1〜4人時 レイズ	ストーンサハギン 1〜4人時 レイズ	ストーンサハギン 1〜4人時 レイズ
MAP3	モンスター 11	ゴースト 1〜4人時 フェニックスのお	ゴースト 1〜4人時 フェニックスのお	ゴースト 1〜4人時 フェニックスのお

MAP3

対象	1週目		2週目		3週目	
モンスター12	マジックプラント	1~4人時	マジックプラント	1~4人時	マジックプラント	1~4人時
	ファイア		ファイア		ファイア	
モンスター13	マジックプラント	1~4人時	マジックプラント	1~4人時	マジックプラント	1~4人時
	8ギル	12ギル	12ギル	40ギル	40ギル	100ギル
	10ギル	15ギル	15ギル	50ギル	50ギル	200ギル
モンスター14	ゴースト	1~4人時	ゴースト	1~4人時	ゴースト	1~4人時
	ブリザド		ブリザド		ブリザド	
モンスター15	ゴースト	1~4人時	ゴースト	1~4人時	ゴースト	1~4人時
	ブルーシルク	20ギル	20ギル	20ギル	20ギル	20ギル
	20ギル	20ギル	ブルーシルク	ダイヤのもと	ダイヤのもと	ホワイトシルク
モンスター16	マジックプラント	1~4人時	マジックプラント	1~4人時	マジックプラント	1~4人時
	8ギル	12ギル	12ギル	40ギル	40ギル	100ギル
	10ギル	15ギル	15ギル	50ギル	50ギル	200ギル
モンスター17	ベヒーモス	1~4人時	ベヒーモス	1~4人時	ベヒーモス	1~4人時
	オリハルコン	50ギル	50ギル	50ギル	50ギル	ダイヤのもと
	50ギル	50ギル	オリハルコン	ダイヤのもと	ダイヤのもと	オリハルコン
モンスター18	マジックプラント	1~4人時	マジックプラント	1~4人時	マジックプラント	1~4人時
	8ギル	12ギル	12ギル	40ギル	40ギル	100ギル
	10ギル	15ギル	15ギル	50ギル	50ギル	200ギル
モンスター19	ストーンサハギン	1~4人時	ストーンサハギン	1~4人時	ストーンサハギン	1~4人時
	さかな		さかな		さかな	
	ニク		ニク		ニク	
モンスター20	ベヒーモス	1~4人時	ベヒーモス	1~4人時	ベヒーモス	1~4人時
	オリハルコン	50ギル	50ギル	50ギル	50ギル	ダイヤのもと
	50ギル	50ギル	オリハルコン	ダイヤのもと	ダイヤのもと	オリハルコン
モンスター21	ダークプリン	1~4人時	ダークプリン	1~4人時	ダークプリン	1~4人時
	8ギル	12ギル	12ギル	40ギル	40ギル	100ギル
	10ギル	15ギル	15ギル	50ギル	50ギル	200ギル
モンスター22	ベヒーモス	1~4人時	ベヒーモス	1~4人時	ベヒーモス	1~4人時
	オリハルコン	50ギル	50ギル	50ギル	50ギル	ダイヤのもと
	50ギル	50ギル	オリハルコン	ダイヤのもと	ダイヤのもと	オリハルコン
モンスター23	ダークプリン	1~4人時	ダークプリン	1~4人時	ダークプリン	1~4人時
	8ギル	12ギル	12ギル	40ギル	40ギル	100ギル
	10ギル	15ギル	15ギル	50ギル	50ギル	200ギル
モンスター24	ダークプリン	1~4人時	ダークプリン	1~4人時	ダークプリン	1~4人時
	8ギル	12ギル	12ギル	40ギル	40ギル	100ギル
	10ギル	15ギル	15ギル	50ギル	50ギル	200ギル
モンスター25	ベヒーモス	1~4人時	ベヒーモス	1~4人時	ベヒーモス	1~4人時
	オリハルコン	50ギル	50ギル	50ギル	50ギル	ダイヤのもと
	50ギル	50ギル	オリハルコン	ダイヤのもと	ダイヤのもと	オリハルコン
モンスター26	ゴースト	1~4人時	ゴースト	1~4人時	ゴースト	1~4人時
	ブルーシルク	20ギル	20ギル	20ギル	20ギル	20ギル
	20ギル	20ギル	ブルーシルク	ダイヤのもと	ダイヤのもと	ホワイトシルク
モンスター27	ストーンサハギン	1~4人時	ストーンサハギン	1~4人時	ストーンサハギン	1~4人時
	20ギル	20ギル	20ギル	20ギル	20ギル	20ギル
	どう	てつ	てつ	こんごうせき	こんごうせき	ミスリル
モンスター28	マジックプラント	1~4人時	マジックプラント	1~4人時	マジックプラント	1~4人時
	8ギル	12ギル	12ギル	40ギル	40ギル	100ギル
	10ギル	15ギル	15ギル	50ギル	50ギル	200ギル
モンスター29	マジックプラント	1~4人時	マジックプラント	1~4人時	マジックプラント	1~4人時
	ミネ	ふしぎなえきたい	ふしぎなえきたい	ミルク	ミルク	ミネ
	ミルク	ミネ	ミネ	ふしぎなえきたい	ふしぎなえきたい	ミルク
モンスター30	マジックプラント	1~4人時	マジックプラント	1~4人時	マジックプラント	1~4人時
	8ギル	12ギル	12ギル	40ギル	40ギル	100ギル
	10ギル	15ギル	15ギル	50ギル	50ギル	200ギル
モンスター31	ストーンサハギン	1~4人時	ストーンサハギン	1~4人時	ストーンサハギン	1~4人時
	8ギル	12ギル	12ギル	40ギル	40ギル	100ギル
	10ギル	15ギル	15ギル	50ギル	50ギル	200ギル
モンスター32	ストーンサハギン	3~4人時	ストーンサハギン	3~4人時	ストーンサハギン	3~4人時
	8ギル	12ギル	12ギル	40ギル	40ギル	100ギル
	10ギル	15ギル	15ギル	50ギル	50ギル	200ギル
モンスター33	ストーンサハギン	3~4人時	ストーンサハギン	3~4人時	ストーンサハギン	3~4人時
	8ギル	12ギル	12ギル	40ギル	40ギル	100ギル
	10ギル	15ギル	15ギル	50ギル	50ギル	200ギル
モンスター34	ストーンサハギン	3~4人時	ストーンサハギン	3~4人時	ストーンサハギン	3~4人時
	8ギル	12ギル	12ギル	40ギル	40ギル	100ギル
	10ギル	15ギル	15ギル	50ギル	50ギル	200ギル

MAP	対象	1週目	2週目	3週目
MAP3	モンスター 35	ダークプリン 3~4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	ダークプリン 3~4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	ダークプリン 3~4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
MAP3	モンスター 36	ダークプリン 3~4人時 しましまリンゴ / にじいろブドウ すずなりチェリー / しましまリンゴ	ダークプリン 3~4人時 にじいろブドウ / すずなりチェリー しましまリンゴ / にじいろブドウ	ダークプリン 3~4人時 すずなりチェリー / しましまリンゴ にじいろブドウ / すずなりチェリー
MAP3	モンスター 37	ダークプリン 3~4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	ダークプリン 3~4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	ダークプリン 3~4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
MAP3	モンスター 38	ダークプリン 3~4人時 ミネ / ふしぎなえきたい ミルク / ミネ	ダークプリン 3~4人時 ふしぎなえきたい / ミルク ミネ / ふしぎなえきたい	ダークプリン 3~4人時 ミルク / ミネ ふしぎなえきたい / ミルク
MAP3	モンスター 39	ダークプリン 3~4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	ダークプリン 3~4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	ダークプリン 3~4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
MAP3	モンスター 40	ゴースト 1~4人時 フェニックスのお	ゴースト 1~4人時 フェニックスのお	ゴースト 1~4人時 フェニックスのお
MAP3	モンスター 41	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM	ベヒーモス 3~4人時 50ギル / ダイヤのもと ダイヤのもと / オリハルコン
MAP1	宝箱 1	フェニックスのお	フェニックスのお	フェニックスのお
MAP1	宝箱 2	ゆうきのぶき / しょうりのぶき ちからのぶき / たつじんのぶき	しょうりのぶき / ゆうきのぶき たつじんのぶき / ちからのぶき	ゆうきのぶき / しょうりのぶき ちからのぶき / たつじんのぶき
MAP1	宝箱 3	ミスリルのたて でんきのたて	でんきのたて / まほうのたて でんきのたて / せいなるたて	まほうのたて / ダイヤのたて せいなるたて / ダイヤのたて
MAP1	宝箱 4	ミスリルのかぶと スリルのかぶと	でんきのかぶと / ときのかぶと でんきのかぶと / とわのかぶと	ときのかぶと / ダイヤのかぶと とわのかぶと / ダイヤのかぶと
MAP1	宝箱 5	20ギル / 50ギル 30ギル / 100ギル	50ギル / 200ギル 100ギル / 400ギル	200ギル / 600ギル 400ギル / 1000ギル
MAP2	宝箱 1	20ギル / 50ギル 30ギル / 100ギル	50ギル / 200ギル 100ギル / 400ギル	200ギル / 600ギル 400ギル / 1000ギル
MAP2	宝箱 2	きれいなうでわ マインゴーシュ	マインゴーシュ くまちゃん	くまちゃん チキンナイフ
MAP2	宝箱 3	フェアリーリング / キャンディリング メイジマッシャー / あかいくつ	キャンディリング / けんじゃのつえ あかいくつ / ノアのリュート	けんじゃのつえ / ダークマター ノアのリュート / アルテマのしょ
MAP2	宝箱 4	20ギル / 50ギル 30ギル / 100ギル	50ギル / 200ギル 100ギル / 400ギル	200ギル / 600ギル 400ギル / 1000ギル
MAP2	宝箱 5	ミスリルのこて でんきのこて	でんきのこて きんのこて	きんのこて ダイヤのこて
MAP2	宝箱 6	ミスリルのよろい / ミスリルのよろい ミスリルのよろい / とわのよろい	ミスリルのよろい / きよめのよろい とわのよろい / せいなるよろい	きよめのよろい / 20ギル せいなるよろい / ダイヤのよろい
MAP2	宝箱 7	ミスリルのベルト でんきのベルト	でんきのベルト / かぜのベルト でんきのベルト / きよめのベルト	かぜのベルト / ダイヤのベルト きよめのベルト / ダイヤのベルト
MAP2	宝箱 8	スターペンダント / スターペンダント スターペンダント / ケアルリング	スターペンダント ケアルリング	スターペンダント ケアルリング
MAP2	宝箱 9	カイザーナックル / グリーンベレー マンイーター / イカサマダイス	グリーンベレー / フレイムタン イカサマダイス / トールハンマー	フレイムタン / ちからだすき トールハンマー / きょじんのこて
MAP2	宝箱 10	ミスリルのよろい / ミスリルのよろい ミスリルのよろい / とわのよろい	ミスリルのよろい / きよめのよろい とわのよろい / せいなるよろい	きよめのよろい / 20ギル せいなるよろい / ダイヤのよろい
MAP2	宝箱 11	ししのたましい	ししのたましい りゅうのたましい	りゅうのたましい

MAP3

対象	1週目	2週目	3週目
宝箱 1	ゆうきのぶき / しょうりのぶき ちからのぶき / たつじんのぶき	しょうりのぶき / ゆうきのぶき たつじんのぶき / ちからのぶき	ゆうきのぶき / しょうりのぶき ちからのぶき / でんせつのぶき
宝箱 2	ミスリルのよろい / ミスリルのよろい ミスリルのよろい / とわのよろい	ミスリルのよろい / きよめのよろい とわのよろい / せいなるよろい	きよめのよろい / 20ギル せいなるよろい / ダイヤのよろい
宝箱 3	ミスリルのかぶと / でんきのかぶと ミスリルのベルト / でんきのベルト	でんきのかぶと / ときのかぶと でんきのベルト / きよめのベルト	ときのかぶと / ダイヤのかぶと きよめのベルト / ダイヤのベルト
宝箱 4	フェニックスのお	フェニックスのお	フェニックスのお
宝箱 5	フェニックスのお	フェニックスのお	フェニックスのお
宝箱 6	ミスリルのたて / でんきのこて ミスリルのこて / でんきのこて	でんきのこて / きんのこて でんきのこて / せいなるたて	きんのこて / ダイヤのこて せいなるたて / ダイヤのたて

レベナ・テ・ラ

モンスター 73～96体

宝箱 13個

MAP1の5～10ヴァンプバットは、シングルモードではソニックバットに変化する。なお、宝箱のデータはミミックを除いたもの。

MAP1

対象	1週目	2週目	3週目
モンスター 1	スケルトン 1～4人時 ファイア	スケルトン 1～4人時 ファイア	スケルトン 1～4人時 ファイア
モンスター 2	スケルトン 1～4人時 サンダー	スケルトン 1～4人時 サンダー	スケルトン 1～4人時 サンダー
モンスター 3	ゴースト 1～4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	ゴースト 1～4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	ゴースト 1～4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター 4	ゴースト 1～4人時 ケアル	ゴースト 1～4人時 ケアル	ゴースト 1～4人時 ケアル
モンスター 5	ヴァンプバット 1～4人時 ニク さかな	ヴァンプバット 1～4人時 ニク さかな	ヴァンプバット 1～4人時 ニク さかな
モンスター 6	ヴァンプバット 2～4人時 しましまリンゴ / にじいろブドウ すずなりチェリー / しましまリンゴ	ヴァンプバット 2～4人時 にじいろブドウ / すずなりチェリー しましまリンゴ / にじいろブドウ	ヴァンプバット 2～4人時 すずなりチェリー / しましまリンゴ にじいろブドウ / すずなりチェリー
モンスター 7	ヴァンプバット 2～4人時 フェニックスのお	ヴァンプバット 2～4人時 フェニックスのお	ヴァンプバット 2～4人時 フェニックスのお
モンスター 8	ヴァンプバット 2～4人時 ほしがたにんじん / まんまるコーン ひょうたんいも / ほしがたにんじん	ヴァンプバット 2～4人時 まんまるコーン / ひょうたんいも ほしがたにんじん / まんまるコーン	ヴァンプバット 2～4人時 ひょうたんいも / ほしがたにんじん まんまるコーン / ひょうたんいも
モンスター 9	ヴァンプバット 2～4人時 ミネ / ふしぎなえきたい ミルク / ミネ	ヴァンプバット 2～4人時 ふしぎなえきたい / ミルク ミネ / ふしぎなえきたい	ヴァンプバット 2～4人時 ミルク / ミネ ふしぎなえきたい / ミルク
モンスター 10	ヴァンプバット 2～4人時 ミネ / ふしぎなえきたい ミルク / ミネ	ヴァンプバット 2～4人時 ふしぎなえきたい / ミルク ミネ / ふしぎなえきたい	ヴァンプバット 2～4人時 ミルク / ミネ ふしぎなえきたい / ミルク
モンスター 11	スケルトン 1～4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	スケルトン 1～4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	スケルトン 1～4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター 12	スケルトン 1～4人時 さかな ニク	スケルトン(メイス) 1～4人時 さかな ニク	スケルトン(メイス) 1～4人時 さかな ニク
モンスター 13	ゴースト 1～4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	ゴースト 1～4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	ゴースト 1～4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター 14	スケルトン 1～4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	スケルトン(スピア) 1～4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	スケルトン(スピア) 1～4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター 15	ゴースト 1～4人時 フェニックスのお	ゴースト 1～4人時 フェニックスのお	ゴースト 1～4人時 フェニックスのお

MAP1

対象	1週目		2週目		3週目	
モンスター16	**ナイトメア**	1～4人時	**ナイトメア**	1～4人時	**ナイトメア**	1～4人時
	あくまのつめ	——	あくまのつめ	——	ミスリル	ミスリル
	——	——	ミスリル	——	さたんのつめ	——
モンスター17	**スケルトン**	1～4人時	**スケルトン(メイス)**	1～4人時	**スケルトン(メイス)**	1～4人時
	ほしがたにんじん	まんまるコーン	まんまるコーン	ひょうたんいも	ひょうたんいも	ほしがたにんじん
	ひょうたんいも	ほしがたにんじん	ほしがたにんじん	まんまるコーン	まんまるコーン	ひょうたんいも
モンスター18	**スケルトン**	1～4人時	**スケルトン(メイス)**	1～4人時	**スケルトン(メイス)**	1～4人時
	しましまリンゴ	にじいろブドウ	にじいろブドウ	すずなりチェリー	すずなりチェリー	しましまリンゴ
	すずなりチェリー	しましまリンゴ	しましまリンゴ	にじいろブドウ	にじいろブドウ	すずなりチェリー
モンスター19	**ナイトメア**	1～4人時	**ナイトメア**	1～4人時	**ナイトメア**	1～4人時
	あくまのつめ	——	あくまのつめ	——	ミスリル	ミスリル
	——	——	ミスリル	——	さたんのつめ	——
モンスター20	**スケルトン**	1～4人時	**スケルトン(スピア)**	1～4人時	**スケルトン(スピア)**	1～4人時
	8ギル	12ギル	12ギル	40ギル	40ギル	100ギル
	10ギル	15ギル	15ギル	50ギル	50ギル	200ギル
モンスター21	**スケルトン**	1～4人時	**スケルトン(スピア)**	1～4人時	**スケルトン(スピア)**	1～4人時
	8ギル	12ギル	12ギル	40ギル	40ギル	100ギル
	10ギル	15ギル	15ギル	50ギル	50ギル	200ギル
モンスター22	**スケルトンメイジ**	1～4人時	**スケルトンメイジ**	1～4人時	**スケルトンメイジ**	1～4人時
	クリア		クリア		クリア	
モンスター23	**ガーゴイル**	1～4人時	**ガーゴイル**	1～4人時	**ガーゴイル**	1～4人時
	プチクリスタル	——	プチクリスタル	こんごうせき	こんごうせき	タイヤのもと
	——	——	——	——	——	——
モンスター24	**ナイトメア**	1～4人時	**ナイトメア**	1～4人時	**ナイトメア**	1～4人時
	あくまのつめ	——	あくまのつめ	——	ミスリル	ミスリル
	——	——	ミスリル	——	さたんのつめ	——
モンスター25	**ガーゴイル**	1～4人時	**ガーゴイル**	1～4人時	**ガーゴイル**	1～4人時
	8ギル	12ギル	12ギル	40ギル	40ギル	100ギル
	10ギル	15ギル	15ギル	50ギル	50ギル	200ギル
モンスター26	**ナイトメア**	1～4人時	**ナイトメア**	1～4人時	**ナイトメア**	1～4人時
	あくまのつめ	——	あくまのつめ	——	ミスリル	ミスリル
	——	——	ミスリル	——	さたんのつめ	——
モンスター27	**ナイトメア**	1～4人時	**ナイトメア**	1～4人時	**スケルトンメイジ**	1～4人時
	あくまのつめ	——	あくまのつめ	——	ミスリル	ミスリル
	——	——	ミスリル	——	さたんのつめ	——
モンスター28	**ガーゴイル**	1～4人時	**ガーゴイル**	1～4人時	**ガーゴイル**	1～4人時
	8ギル	12ギル	12ギル	40ギル	40ギル	100ギル
	10ギル	15ギル	15ギル	50ギル	50ギル	200ギル
モンスター29	**ゴースト**	1～4人時	**ゴースト**	1～4人時	**ゴースト**	1～4人時
	ブルーシルク	——	ブルーシルク	タイヤのもと	タイヤのもと	ホワイトシルク
	——	——	——	——	——	——
モンスター30	**ゴースト**	1～4人時	**ゴースト**	1～4人時	**スケルトンメイジ**	1～4人時
	ブルーシルク	——	ブルーシルク	タイヤのもと	タイヤのもと	ホワイトシルク
	——	——	——	——	——	——
モンスター31	**ガーゴイル**	1～4人時	**ガーゴイル**	1～4人時	**ガーゴイル**	1～4人時
	プチクリスタル	——	プチクリスタル	こんごうせき	こんごうせき	タイヤのもと
	——	——	——	——	——	——
モンスター32	**ガーゴイル**	1～4人時	**ガーゴイル**	1～4人時	**ガーゴイル**	1～4人時
	8ギル	12ギル	12ギル	40ギル	40ギル	100ギル
	10ギル	15ギル	15ギル	50ギル	50ギル	200ギル
モンスター33	**ガーゴイル**	1～4人時	**ガーゴイル**	1～4人時	**ガーゴイル**	1～4人時
	8ギル	12ギル	12ギル	40ギル	40ギル	100ギル
	10ギル	15ギル	15ギル	50ギル	50ギル	200ギル
モンスター34	**スケルトンメイジ**	3～4人時	**スケルトンメイジ**	3～4人時	**スケルトンメイジ**	3～4人時
	ファイア	サンダー	ファイア	サンダー	ファイア	サンダー
	ブリザド	ケアル	ブリザド	ケアル	ブリザド	ケアル
モンスター35	**スケルトンメイジ**	3～4人時	**スケルトンメイジ**	3～4人時	**スケルトンメイジ**	3～4人時
	ファイア	サンダー	ファイア	サンダー	ファイア	サンダー
	ブリザド	ケアル	ブリザド	ケアル	ブリザド	ケアル
モンスター36	**ゴースト**	3～4人時	**ゴースト**	3～4人時	**ゴースト**	3～4人時
	8ギル	12ギル	12ギル	40ギル	40ギル	100ギル
	10ギル	15ギル	15ギル	50ギル	50ギル	200ギル
モンスター37	**ゴースト**	3～4人時	**ゴースト**	3～4人時	**ゴースト**	3～4人時
	ブルーシルク	——	ブルーシルク	ダイヤのもと	タイヤのもと	ホワイトシルク
	——	——	——	——	——	——
モンスター38	**NO MONSTER**		**ゴースト**		**ゴースト**	
	NO ITEM		12ギル	40ギル	40ギル	100ギル
			15ギル	50ギル	50ギル	200ギル

MAP	対象	1週目	2週目	3週目
MAP1	モンスター 39	NO MONSTER NO ITEM	ゴースト 1〜4人時 はぐるま ― ― ―	ゴースト 1〜4人時 はぐるま ― ― ―
	モンスター 40	NO MONSTER NO ITEM	スケルトンメイジ 1〜4人時 12ギル 40ギル 15ギル 50ギル	スケルトンメイジ 1〜4人時 40ギル 100ギル 50ギル 200ギル
	モンスター 41	NO MONSTER NO ITEM	スケルトンメイジ 1〜4人時 はぐるま ― ― ―	スケルトンメイジ 1〜4人時 はぐるま ― ― ―
	モンスター 42	NO MONSTER NO ITEM	ガーゴイル 3〜4人時 12ギル 40ギル 15ギル 50ギル	ガーゴイル 3〜4人時 40ギル 100ギル 50ギル 200ギル
	モンスター 43	NO MONSTER NO ITEM	ガーゴイル 3〜4人時 12ギル 40ギル 15ギル 50ギル	ガーゴイル 3〜4人時 40ギル 100ギル 50ギル 200ギル
	モンスター 44	NO MONSTER NO ITEM	ガーゴイル 3〜4人時 12ギル 40ギル 15ギル 50ギル	ガーゴイル 3〜4人時 40ギル 100ギル 50ギル 200ギル
	モンスター 45	NO MONSTER NO ITEM	スケルトンメイジ 3〜4人時 12ギル 40ギル 15ギル 50ギル	スケルトンメイジ 3〜4人時 40ギル 100ギル 50ギル 200ギル
MAP2	モンスター 1	スケルトン 1〜4人時 8ギル 12ギル 10ギル 15ギル	スケルトン 1〜4人時 12ギル 40ギル 15ギル 50ギル	スケルトン 1〜4人時 40ギル 100ギル 50ギル 200ギル
	モンスター 2	スケルトンメイジ(氷) 1〜4人時 ―	スケルトンメイジ(氷) 1〜4人時 ―	スケルトンメイジ(氷) 1〜4人時 ―
	モンスター 3	ガーゴイル 1〜4人時 8ギル 12ギル 10ギル 15ギル	ガーゴイル 1〜4人時 12ギル 40ギル 15ギル 50ギル	ガーゴイル 1〜4人時 40ギル 100ギル 50ギル 200ギル
	モンスター 4	ガーゴイル 1〜4人時 8ギル 12ギル 10ギル 15ギル	ガーゴイル 1〜4人時 12ギル 40ギル 15ギル 50ギル	ガーゴイル 1〜4人時 40ギル 100ギル 50ギル 200ギル
	モンスター 5	レイス 1〜4人時 フェニックスのお	レイス 1〜4人時 フェニックスのお	レイス 1〜4人時 フェニックスのお
	モンスター 6	ガーゴイル 1〜4人時 8ギル 12ギル 10ギル 15ギル	ガーゴイル 1〜4人時 12ギル 40ギル 15ギル 50ギル	ガーゴイル 1〜4人時 40ギル 100ギル 50ギル 200ギル
	モンスター 7	スケルトンメイジ(炎) 1〜4人時 ―	スケルトンメイジ(炎) 1〜4人時 ―	スケルトンメイジ(炎) 1〜4人時 ―
	モンスター 8	ケルベロス 1〜4人時 8ギル 12ギル 10ギル 15ギル	ケルベロス 1〜4人時 12ギル 40ギル 15ギル 50ギル	ケルベロス 1〜4人時 40ギル 100ギル 50ギル 200ギル
	モンスター 9	レイス 1〜4人時 せいすい ― エンジェルダスト ―	レイス 1〜4人時 せいすい ダイヤのもと エンジェルダスト ―	レイス 1〜4人時 せいすい ダイヤのもと エンジェルダスト ―
	モンスター 10	ガーゴイル 1〜4人時 ケアル	ガーゴイル 1〜4人時 ケアル	ガーゴイル 1〜4人時 ケアル
	モンスター 11	レイス 1〜4人時 せいすい ― エンジェルダスト ―	レイス 1〜4人時 せいすい ダイヤのもと エンジェルダスト ―	レイス 1〜4人時 せいすい ダイヤのもと エンジェルダスト ―
	モンスター 12	スケルトンメイジ 1〜4人時 8ギル 12ギル 10ギル 15ギル	スケルトンメイジ 1〜4人時 12ギル 40ギル 15ギル 50ギル	スケルトンメイジ 1〜4人時 40ギル 100ギル 50ギル 200ギル
	モンスター 13	ガーゴイル 3〜4人時 8ギル 12ギル 10ギル 15ギル	ガーゴイル 3〜4人時 12ギル 40ギル 15ギル 50ギル	ガーゴイル 3〜4人時 40ギル 100ギル 50ギル 200ギル
	モンスター 14	スケルトン 1〜4人時 8ギル 12ギル 10ギル 15ギル	スケルトン(スピア) 1〜4人時 12ギル 40ギル 15ギル 50ギル	スケルトン(スピア) 1〜4人時 40ギル 100ギル 50ギル 200ギル
	モンスター 15	スケルトンメイジ 1〜4人時 8ギル 12ギル 10ギル 15ギル	スケルトンメイジ 1〜4人時 12ギル 40ギル 15ギル 50ギル	スケルトンメイジ 1〜4人時 40ギル 100ギル 50ギル 200ギル
	モンスター 16	ケルベロス 1〜4人時 ニク さかな	ケルベロス 1〜4人時 ニク さかな	ケルベロス 1〜4人時 ニク さかな

MAP2

対象	1週目	2週目	3週目
モンスター17	レイス 1～4人時 フェニックスのお	レイス 1～4人時 フェニックスのお	レイス 1～4人時 フェニックスのお
モンスター18	スケルトン 3～4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	スケルトン 3～4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	スケルトン(メイス) 3～4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター19	ケルベロス 1～4人時 ケルベロスのキバ / ― ― / ―	ケルベロス 1～4人時 ケルベロスのキバ / ― ミスリル / ―	ケルベロス 1～4人時 ミスリル / ミスリル ケルベロスのキバ / ―
モンスター20	スケルトンメイジ(雷) 1～4人時 ―	スケルトンメイジ(雷) 1～4人時 ―	スケルトンメイジ(雷) 1～4人時 ―
モンスター21	レイス 1～4人時 せいすい / ― エンジェルダスト / ―	レイス 1～4人時 せいすい / ダイヤのもと エンジェルダスト / ―	レイス 1～4人時 せいすい / ダイヤのもと エンジェルダスト / ―
モンスター22	ケルベロス 1～4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	ケルベロス 1～4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	ケルベロス 1～4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター23	レイス 1～4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	レイス 1～4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	レイス 1～4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター24	スケルトンメイジ 1～4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	スケルトンメイジ 1～4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	スケルトンメイジ 1～4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター25	スケルトン 1～4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	スケルトン 1～4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	スケルトン 1～4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター26	スケルトン 1～4人時 はぐるま / ― ― / ―	スケルトン(スピア) 1～4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	スケルトン(スピア) 1～4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター27	レイス 1～4人時 ミネ / ふしぎなえきたい ミルク / ミネ	レイス 1～4人時 ふしぎなえきたい / ミルク ミネ / ふしぎなえきたい	レイス 1～4人時 ミルク / ミネ ふしぎなえきたい / ミルク
モンスター28	スケルトンメイジ 1～4人時 せいすい / ― エンジェルダスト / ―	スケルトンメイジ 1～4人時 せいすい / ダイヤのもと エンジェルダスト / ―	スケルトンメイジ 1～4人時 せいすい / ダイヤのもと エンジェルダスト / ―
モンスター29	スケルトンメイジ 1～4人時 せいすい / ― エンジェルダスト / ―	スケルトンメイジ 1～4人時 せいすい / ダイヤのもと エンジェルダスト / ―	スケルトンメイジ 1～4人時 せいすい / ダイヤのもと エンジェルダスト / ―
モンスター30	スケルトンメイジ(氷) 1～4人時 ―	スケルトンメイジ(氷) 1～4人時 ―	スケルトンメイジ(氷) 1～4人時 ―
モンスター31	スケルトンメイジ(炎) 1～4人時 ―	スケルトンメイジ(炎) 1～4人時 ―	スケルトンメイジ(炎) 1～4人時 ―
モンスター32	スケルトン 1～4人時 しましまリンゴ / にじいろブドウ すずなりチェリー / しましまリンゴ	スケルトン 1～4人時 にじいろブドウ / すずなりチェリー しましまリンゴ / にじいろブドウ	スケルトン 1～4人時 すずなりチェリー / しましまリンゴ にじいろブドウ / すずなりチェリー
モンスター33	スケルトン 1～4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	スケルトン(スピア) 1～4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	スケルトン(スピア) 1～4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター34	スケルトンメイジ 1～4人時 ほしがたにんじん / まんまるコーン ひょうたんいも / ほしがたにんじん	スケルトンメイジ 1～4人時 まんまるコーン / ひょうたんいも ほしがたにんじん / まんまるコーン	スケルトンメイジ 1～4人時 ひょうたんいも / ほしがたにんじん まんまるコーン / ひょうたんいも
モンスター35	ケルベロス 1～4人時 ケルベロスのキバ / ― ― / ―	ケルベロス 1～4人時 ケルベロスのキバ / ― ミスリル / ―	ケルベロス 1～4人時 ミスリル / ミスリル ケルベロスのキバ / ―
モンスター36	ガーゴイル 1～4人時 はぐるま / ― ― / ―	ガーゴイル 1～4人時 はぐるま / ― ― / ―	ガーゴイル 1～4人時 はぐるま / ― ― / ―
モンスター37	ガーゴイル 1～4人時 はぐるま / ― ― / ―	ガーゴイル 1～4人時 はぐるま / ― ― / ―	ガーゴイル 1～4人時 はぐるま / ― ― / ―
モンスター38	レイス 1～4人時 せいすい / ― エンジェルダスト / ―	レイス 1～4人時 せいすい / ダイヤのもと エンジェルダスト / ―	レイス 1～4人時 せいすい / ダイヤのもと エンジェルダスト / ―
モンスター39	ガーゴイル 1～4人時 サンダー	ガーゴイル 1～4人時 サンダー	ガーゴイル 1～4人時 サンダー

対象	1週目	2週目	3週目
MAP2 モンスター40	ガーゴイル 1~4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	ガーゴイル 1~4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	ガーゴイル 1~4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
MAP2 モンスター41	スケルトンメイジ 1~4人時 ブリザド	スケルトンメイジ 1~4人時 ブリザド	スケルトンメイジ 1~4人時 ブリザド
MAP2 モンスター42	スケルトン 1~4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	スケルトン(メイス) 1~4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	スケルトン(メイス) 1~4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
MAP2 モンスター43	スケルトン(メイス) 3~4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	スケルトン 3~4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	スケルトン 3~4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
MAP2 モンスター44	スケルトン 3~4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	スケルトン 3~4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	スケルトン(メイス) 3~4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
MAP2 モンスター45	レイス 3~4人時 ミネ / ふしぎなえきたい ミルク / ミネ	レイス 3~4人時 ふしぎなえきたい / ミルク ミネ / ふしぎなえきたい	レイス 3~4人時 ミルク / ミネ ふしぎなえきたい / ミルク
MAP2 モンスター46	レイス 3~4人時 ファイア	レイス 3~4人時 ファイア	レイス 3~4人時 ファイア
MAP2 モンスター47	スケルトンメイジ 3~4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	スケルトンメイジ 3~4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	スケルトンメイジ 3~4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
MAP2 モンスター48	スケルトン 3~4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	スケルトン 3~4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	スケルトン 3~4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
MAP2 モンスター49	スケルトンメイジ 3~4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	スケルトンメイジ 3~4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	スケルトンメイジ 3~4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
MAP1 宝箱1	しゅりけん / アイスブランド パワーリスト / きばのおまもり	アイスブランド / えんげつりん きばのおまもり / ちからだすき	えんげつりん / きょじんのこて ちからだすき / オニオンソード
MAP1 宝箱2	20ギル / あおいあみひも 20ギル / しろいあみひも	あおいあみひも しろいあみひも	あおいあみひも / いにしえのひやく しろいあみひも / いにしえのひやく
MAP1 宝箱3	まどうしょ / 20ギル 20ギル / 20ギル	まどうしょ 20ギル	まどうしょ / だいまどうしょ 20ギル / だいまどうしょ
MAP1 宝箱4	レイズ	レイズ / ブリザド レイズ / ブリザド	ブリザド
MAP1 宝箱5	レイズ	レイズ / ブリザド レイズ / ブリザド	ブリザド
MAP1 宝箱6	レイズ	レイズ / ブリザド レイズ / ブリザド	ブリザド
MAP1 宝箱7	レイズ	レイズ / ブリザド レイズ / ブリザド	ブリザド
MAP2 宝箱1	20ギル / あおいあみひも 20ギル / しろいあみひも	あおいあみひも しろいあみひも	あおいあみひも / いにしえのひやく しろいあみひも / いにしえのひやく
MAP2 宝箱2	まどうしょ / 20ギル 20ギル / 20ギル	まどうしょ 20ギル	まどうしょ / だいまどうしょ 20ギル / だいまどうしょ
MAP2 宝箱3	20ギル / とわのかぶと 20ギル / きんのこて	とわのかぶと / きよめのよろい きんのこて / せいなるよろい	きよめのよろい / 20ギル せいなるよろい / ダイヤのよろい
MAP2 宝箱4	20ギル / あおいあみひも 20ギル / しろいあみひも	あおいあみひも しろいあみひも	あおいあみひも / いにしえのひやく しろいあみひも / いにしえのひやく
MAP2 宝箱5	20ギル / 20ギル スターペンダント / ゴブリンポケット	20ギル / スターペンダント ゴブリンポケット / ゴブリンポケット	スターペンダント / スターペンダント ゴブリンポケット / ゴブリンポケット
MAP2 宝箱6	ぎんぶちめがね エルフのマント	エルフのマント くまちゃん	くまちゃん チキンナイフ

※宝箱8～11はいずれか1つが表内のアイテム、それ以外はミミックとなる。

MAP2

対象	1週目		2週目		3週目	
宝箱 7	ルーンのつえ	はねつきぼうし	はねつきぼうし	メイジマッシャー	メイジマッシャー	きんのかみかざり
	ぎんのうでわ	ルーンのベル	ルーンのベル	タマのすず	タマのすず	メイジスタッフ
宝箱 8※	20ギル	せいなるたて	せいなるたて	せいなるよろい	せいなるよろい	20ギル
	20ギル	きよめのベルト	きよめのベルト	きよめのよろい	きよめのよろい	ダイヤのよろい
宝箱 9※	20ギル	せいなるたて	せいなるたて	せいなるよろい	せいなるよろい	20ギル
	20ギル	きよめのベルト	きよめのベルト	きよめのよろい	きよめのよろい	ダイヤのよろい
宝箱 10※	20ギル	せいなるたて	せいなるたて	せいなるよろい	せいなるよろい	20ギル
	20ギル	きよめのベルト	きよめのベルト	きよめのよろい	きよめのよろい	ダイヤのよろい
宝箱 11※	20ギル	せいなるたて	せいなるたて	せいなるよろい	せいなるよろい	20ギル
	20ギル	きよめのベルト	きよめのベルト	きよめのよろい	きよめのよろい	ダイヤのよろい

ライナリー砂漠

モンスター 63～91体

宝箱 13個

スコーピオン系を中心に、最大で100体近くの敵が出現する広大な砂漠。なお、宝箱のデータは壊せるサボテン（アイテム入り）を含めたもの。

MAP1

対象	1週目	2週目	3週目
モンスター 1	スコーピオン 1～4人時 ブリザド	スコーピオン 1～4人時 ブリザド	スコーピオン 1～4人時 ブリザド
モンスター 2	スコーピオン 1～4人時 サンダー	スコーピオン 1～4人時 サンダー	スコーピオン 1～4人時 サンダー
モンスター 3	ラミア 1～4人時 ファイア	ラミア 1～4人時 ファイア	ラミア 1～4人時 ファイア
モンスター 4	スコーピオン 1～4人時 レイズ	スコーピオン 1～4人時 レイズ	スコーピオン 1～4人時 レイズ
モンスター 5	ラミア 1～4人時 ブリザド	ラミア 1～4人時 ブリザド	ラミア 1～4人時 ブリザド
モンスター 6	ラミア 1～4人時 ケアル	ラミア 1～4人時 ケアル	ラミア 1～4人時 ケアル
モンスター 7	スコーピオン 1～4人時 サンダー	スコーピオン 1～4人時 サンダー	スコーピオン 1～4人時 サンダー
モンスター 8	ズー 1～4人時 ズーのくちばし / —— —— / ——	ズー 1～4人時 ズーのくちばし / —— —— / ——	ズー 1～4人時 ズーのくちばし / —— オリハルコン / ——
モンスター 9	ズー 1～4人時 ズーのくちばし / —— —— / ——	スケルトンメイジ 1～4人時 ズーのくちばし / —— —— / ——	ズー 1～4人時 ズーのくちばし / —— オリハルコン / ——
モンスター 10	スコーピオン 1～4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	ロックスコーピオン 1～4人時 こんごうせき ——	ロックスコーピオン 1～4人同時 こんごうせき / —— ダイヤのもと / ——
モンスター 11	ラミア 1～4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	ラミア 1～4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	ラミア 1～4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター 12	ズー 1～4人時 ズーのくちばし / —— —— / ——	ズー 1～4人時 ズーのくちばし / —— —— / ——	ズー 1～4人時 ズーのくちばし / —— オリハルコン / ——
モンスター 13	スコーピオン 1～4人時 フェニックスのお	エレキスコーピオン 1～4人時 フェニックスのお	エレキスコーピオン 1～4人時 フェニックスのお
モンスター 14	ズー 1～4人時 ズーのくちばし / —— —— / ——	ズー 1～4人時 ズーのくちばし / —— —— / ——	ズー 1～4人時 ズーのくちばし / —— オリハルコン / ——
モンスター 15	ズー 1～4人時 ズーのくちばし / —— —— / ——	スケルトンメイジ 1～4人時 ズーのくちばし / —— —— / ——	スケルトンメイジ 1～4人時 ズーのくちばし / —— オリハルコン / ——
モンスター 16	スコーピオン 1～4人時 さかな ニク	スコーピオン 1～4人時 さかな ニク	スコーピオン 1～4人時 さかな ニク

MAP1

対象	1週目	2週目	3週目
モンスター17	スコーピオン 1〜4人時 さかな ニク	ロックスコーピオン 1〜4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	ロックスコーピオン 1〜4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター18	ラミア 1〜4人時 しましまリンゴ / にじいろブドウ すずなりチェリー / しましまリンゴ	ラミア 1〜4人時 にじいろブドウ / すずなりチェリー しましまリンゴ / にじいろブドウ	ラミア 1〜4人時 すずなりチェリー / しましまリンゴ にじいろブドウ / すずなりチェリー
モンスター19	サボテンダー 1〜4人時 ほしがたにんじん / まんまるコーン ひょうたんいも / ほしがたにんじん	サボテンダー 1〜4人時 まんまるコーン / ひょうたんいも ほしがたにんじん / まんまるコーン	サボテンダー 1〜4人時 ひょうたんいも / ほしがたにんじん まんまるコーン / ひょうたんいも
モンスター20	ズー 1〜4人時 20ギル / 50ギル 30ギル / 100ギル	ズー 1〜4人時 50ギル / 200ギル 100ギル / 400ギル	ズー 1〜4人時 200ギル / 1000ギル 400ギル / 1200ギル
モンスター21	ラミア 1〜4人時 ミネ / ふしぎなえきたい ミルク / ミネ	ラミア 1〜4人時 ふしぎなえきたい / ミルク ミネ / ふしぎなえきたい	ラミア 1〜4人時 ミルク / ミネ ふしぎなえきたい / ミルク
モンスター22	スコーピオン 1〜4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	ロックスコーピオン 1〜4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	ロックスコーピオン 1〜4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター23	サボテンダー 1〜4人時 はりいっぽん / ―― ―― / ――	サボテンダー 1〜4人時 はりいっぽん / ―― ―― / ――	サボテンダー 1〜4人時 はりいっぽん / ―― ―― / ――
モンスター24	ズー 1〜4人時 ズーのくちばし / ―― ―― / ――	ズー 1〜4人時 ズーのくちばし / ―― ―― / ――	ズー 1〜4人時 ズーのくちばし / ―― オリハルコン / ――
モンスター25	スコーピオン 1〜4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	ロックスコーピオン 1〜4人時 こんごうせき ――	ロックスコーピオン 1〜4人時 こんごうせき / ―― ダイヤのもと / ――
モンスター26	スコーピオン 1〜4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	スコーピオン 1〜4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	スコーピオン 1〜4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター27	ズー 1〜4人時 フェニックスのお	ズー 1〜4人時 フェニックスのお	ズー 1〜4人時 フェニックスのお
モンスター28	スコーピオン 1〜4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	エレキスコーピオン 1〜4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	エレキスコーピオン 1〜4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター29	ズー 1〜4人時 ズーのくちばし / ―― ―― / ――	ズー 1〜4人時 ズーのくちばし / ―― ―― / ――	ズー 1〜4人時 ズーのくちばし / ―― オリハルコン / ――
モンスター30	ズー 1〜4人時 ズーのくちばし / ―― ―― / ――	ズー 1〜4人時 ズーのくちばし / ―― ―― / ――	ズー 1〜4人時 ズーのくちばし / ―― オリハルコン / ――
モンスター31	スコーピオン 1〜4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	ロックスコーピオン 1〜4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	ロックスコーピオン 1〜4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター32	サボテンダー 1〜4人時 はりいっぽん / ―― ―― / ――	サボテンダー 1〜4人時 はりいっぽん / ―― ―― / ――	サボテンダー 1〜4人時 はりいっぽん / ―― ―― / ――
モンスター33	ズー 1〜4人時 クリア	ズー 1〜4人時 クリア	ズー 1〜4人時 クリア
モンスター34	スコーピオン 1〜4人時 フェニックスのお	エレキスコーピオン 1〜4人時 フェニックスのお	エレキスコーピオン 1〜4人時 フェニックスのお
モンスター35	ラミア 1〜4人時 サンダー	ラミア 1〜4人時 サンダー	ラミア 1〜4人時 サンダー
モンスター36	ラミア 1〜4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	ラミア 1〜4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	ラミア 1〜4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター37	ラミア 1〜4人時 ミネ / ふしぎなえきたい ミルク / ミネ	スケルトンメイジ 1〜4人時 ふしぎなえきたい / ミルク ミネ / ふしぎなえきたい	ラミア 1〜4人時 ミルク / ミネ ふしぎなえきたい / ミルク
モンスター38	スコーピオン 1〜4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	スコーピオン 1〜4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	スコーピオン 1〜4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター39	ラミア 1〜4人時 ミネ / ふしぎなえきたい ミルク / ミネ	ラミア 1〜4人時 ふしぎなえきたい / ミルク ミネ / ふしぎなえきたい	ラミア 1〜4人時 ミルク / ミネ ふしぎなえきたい / ミルク

MAP1

対象	1週目	2週目	3週目
モンスター 40	スコーピオン 3~4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	ロックスコーピオン 3~4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	ロックスコーピオン 3~4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター 41	サボテンダー 3~4人時 ブリザド	サボテンダー 3~4人時 ブリザド	サボテンダー 3~4人時 ブリザド
モンスター 42	サボテンダー 3~4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	サボテンダー 3~4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	サボテンダー 3~4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター 43	サボテンダー 3~4人時 サンダー	サボテンダー 3~4人時 サンダー	サボテンダー 3~4人時 サンダー
モンスター 44	ラミア 3~4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	ラミア 3~4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	ラミア 3~4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター 45	ラミア 3~4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	ラミア 3~4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	ラミア 3~4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター 46	スコーピオン 1~4人時 ファイア	ロックスコーピオン 1~4人時 ファイア	エレキスコーピオン 1~4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター 47	スコーピオン 3~4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	エレキスコーピオン 3~4人時 かみなりだま / —— —— / ——	エレキスコーピオン 3~4人時 かみなりだま / —— —— / ——
モンスター 48	スコーピオン 3~4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	エレキスコーピオン 3~4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	エレキスコーピオン 3~4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター 49	スコーピオン 3~4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	スコーピオン 3~4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	スコーピオン 3~4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター 50	NO MONSTER NO ITEM	スコーピオン 1~4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	ロックスコーピオン 1~4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター 51	NO MONSTER NO ITEM	スコーピオン 1~4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	エレキスコーピオン 1~4人時 かみなりだま / —— —— / ——
モンスター 52	NO MONSTER NO ITEM	ラミア 1~4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	ラミア 1~4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター 53	NO MONSTER NO ITEM	ラミア 1~4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	ラミア 1~4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター 54	NO MONSTER NO ITEM	サボテンダー 1~4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	サボテンダー 1~4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター 55	NO MONSTER NO ITEM	スコーピオン 1~4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	エレキスコーピオン 1~4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター 56	NO MONSTER NO ITEM	エレキスコーピオン 1~4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	ロックスコーピオン 1~4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター 57	NO MONSTER NO ITEM	スコーピオン 1~4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	スコーピオン 1~4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル

MAP2

対象	1週目	2週目	3週目
モンスター 1	サンドサハギン 1~4人時 ケアル	サンドサハギン 1~4人時 ケアル	サンドサハギン 1~4人時 ケアル
モンスター 2	サンドサハギン 1~4人時 レイズ	サンドサハギン 1~4人時 レイズ	サンドサハギン 1~4人時 レイズ
モンスター 3	キマイラ 1~4人時 キマイラのツノ / —— —— / ——	キマイラ 1~4人時 キマイラのツノ / —— —— / ——	キマイラ 1~4人時 キマイラのツノ / —— でんせつのぶき / ——
モンスター 4	サンドサハギン 1~4人時 サンダー	サンドサハギン 1~4人時 サンダー	サンドサハギン 1~4人時 サンダー
モンスター 5	ラミア 1~4人時 クリア	ラミア 1~4人時 クリア	ラミア 1~4人時 クリア

MAP2

対象	1週目	2週目	3週目
モンスター6	サンドサハギン 1〜4人時 しましまリンゴ / にじいろブドウ すずなりチェリー / しましまリンゴ	サンドサハギン 1〜4人時 にじいろブドウ / すずなりチェリー しましまリンゴ / にじいろブドウ	サンドサハギン 1〜4人時 すずなりチェリー / しましまリンゴ にじいろブドウ / すずなりチェリー
モンスター7	サボテンダー 1〜4人時 はりいっぽん / — — / —	サボテンダー 1〜4人時 はりいっぽん / — — / —	サボテンダー 1〜4人時 はりいっぽん / — — / —
モンスター8	サンドサハギン 1〜4人時 さかな ニク	サンドサハギン 1〜4人時 さかな ニク	サンドサハギン 1〜4人時 さかな ニク
モンスター9	サボテンダー 1〜4人時 はりいっぽん / — — / —	サボテンダー 1〜4人時 はりいっぽん / — — / —	サボテンダー 1〜4人時 はりいっぽん / — — / —
モンスター10	キマイラ 1〜4人時 キマイラのツノ / — — / —	キマイラ 1〜4人時 キマイラのツノ / — — / —	キマイラ 1〜4人時 キマイラのツノ / — でんせつのぶき / —
モンスター11	サンドサハギン 1〜4人時 ほしがたにんじん / まんまるコーン ひょうたんいも / ほしがたにんじん	サンドサハギン 1〜4人時 まんまるコーン / ひょうたんいも ほしがたにんじん / まんまるコーン	サンドサハギン 1〜4人時 ひょうたんいも / ほしがたにんじん まんまるコーン / ひょうたんいも
モンスター12	サボテンダー 1〜4人時 ファイア	サボテンダー 1〜4人時 ファイア	サボテンダー 1〜4人時 ファイア
モンスター13	サボテンダー 1〜4人時 はりいっぽん / — — / —	サボテンダー 1〜4人時 はりいっぽん / — — / —	サボテンダー 1〜4人時 はりいっぽん / — — / —
モンスター14	ラミア 1〜4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	ラミア 1〜4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	ラミア 1〜4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター15	サボテンダー 1〜4人時 フェニックスのお	サボテンダー 1〜4人時 フェニックスのお	サボテンダー 1〜4人時 フェニックスのお
モンスター16	サンドサハギン 1〜4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	サンドサハギン 1〜4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	サンドサハギン 1〜4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター17	キマイラ 1〜4人時 キマイラのツノ / — — / —	キマイラ 1〜4人時 キマイラのツノ / — — / —	キマイラ 1〜4人時 キマイラのツノ / — でんせつのぶき / —
モンスター18	サボテンダー 1〜4人時 ミネ / ふしぎなえきたい ミルク / ミネ	サボテンダー 1〜4人時 ふしぎなえきたい / ミルク ミネ / ふしぎなえきたい	サボテンダー 1〜4人時 ミルク / ミネ ふしぎなえきたい / ミルク
モンスター19	サボテンダー 1〜4人時 ミネ / ふしぎなえきたい ミルク / ミネ	サボテンダー 1〜4人時 ふしぎなえきたい / ミルク ミネ / ふしぎなえきたい	サボテンダー 1〜4人時 ミルク / ミネ ふしぎなえきたい / ミルク
モンスター20	キマイラ 1〜4人時 キマイラのツノ / — — / —	キマイラ 1〜4人時 キマイラのツノ / — — / —	キマイラ 1〜4人時 キマイラのツノ / — でんせつのぶき / —
モンスター21	ラミア 1〜4人時 さかな ニク	ラミア 1〜4人時 さかな ニク	ラミア 1〜4人時 さかな ニク
モンスター22	ラミア 1〜4人時 ブリザド	ラミア 1〜4人時 ブリザド	ラミア 1〜4人時 ブリザド
モンスター23	ラミア 1〜4人時 しましまリンゴ / にじいろブドウ すずなりチェリー / しましまリンゴ	ラミア 1〜4人時 にじいろブドウ / すずなりチェリー しましまリンゴ / にじいろブドウ	ラミア 1〜4人時 すずなりチェリー / しましまリンゴ にじいろブドウ / すずなりチェリー
モンスター24	ラミア 1〜4人時 ほしがたにんじん / まんまるコーン ひょうたんいも / ほしがたにんじん	ラミア 1〜4人時 まんまるコーン / ひょうたんいも ほしがたにんじん / まんまるコーン	ラミア 1〜4人時 ひょうたんいも / ほしがたにんじん まんまるコーン / ひょうたんいも
モンスター25	ラミア 3〜4人時 8ギル / 12ギル 10ギル / 15ギル	ラミア 3〜4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	ラミア 3〜4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター26	NO MONSTER NO ITEM	キマイラ 1〜4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	キマイラ 1〜4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター27	NO MONSTER NO ITEM	キマイラ 1〜4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	キマイラ 1〜4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
モンスター28	NO MONSTER NO ITEM	ラミア 1〜4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	ラミア 1〜4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル

	対象	1週目	2週目	3週目
MAP2	モンスター 29	NO MONSTER NO ITEM	ラミア 1～4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	ラミア 1～4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
	モンスター 30	NO MONSTER NO ITEM	サンドサハギン 1～4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	サンドサハギン 1～4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
	モンスター 31	NO MONSTER NO ITEM	サンドサハギン 1～4人時 12ギル / 40ギル 15ギル / 50ギル	サンドサハギン 1～4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
	モンスター 32	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM	ラミア 3～4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
	モンスター 33	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM	ラミア 3～4人時 40ギル / 100ギル 50ギル / 200ギル
MAP1	宝箱 1	ゆうきのぶき / しょうりのぶき ちからのぶき / たつじんのぶき	しょうりのぶき / ゆうきのぶき たつじんのぶき / ちからのぶき	ゆうきのぶき / しょうりのぶき ちからのぶき / でんせつのぶき
	宝箱 2	ミスリルのよろい / ミスリルのよろい ミスリルのよろい / とわのよろい	ミスリルのよろい / きよめのよろい とわのよろい / せいなるよろい	きよめのよろい / ダイヤのよろい せいなるよろい / ダイヤのよろい
	宝箱 3	スターペンダント ゴブリンポケット	スターペンダント ゴブリンポケット	スターペンダント ゴブリンポケット
	宝箱 4	ほのおのさいく / でんきのさいく れいきのさいく / —	でんきのさいく / れいきのさいく ほのおのさいく / —	ほのおのさいく / でんきのさいく れいきのさいく / —
	宝箱 5	とけいざいく / きんざいく しんとけいざいく / —	きんざいく / しんとけいざいく とけいざいく / —	とけいざいく / きんざいく しんとけいざいく / —
	宝箱 6	20ギル / 50ギル 30ギル / 100ギル	50ギル / 200ギル 100ギル / 400ギル	200ギル / 1000ギル 400ギル / 1200ギル
	宝箱 7	20ギル / 50ギル 30ギル / 100ギル	50ギル / 200ギル 100ギル / 400ギル	200ギル / 1000ギル 400ギル / 1200ギル
	宝箱 8	20ギル / 50ギル 30ギル / 100ギル	50ギル / 200ギル 100ギル / 400ギル	200ギル / 1000ギル 400ギル / 1200ギル
MAP2	宝箱 1	あしゅら / ダブルハーケン きばのおまもり / イカサマダイス	ダブルハーケン / オーガキラー イカサマダイス / アイスブランド	オーガキラー / きょじんのこて アイスブランド / マスカレイド
	宝箱 2	20ギル / 20ギル 20ギル / ゴーグルぎじゅつ	20ギル / ゴーグルぎじゅつ ゴーグルぎじゅつ / ゴーグルぎじゅつ	ゴーグルぎじゅつ ブランドゴーグル
	宝箱 1	りゅうのひげ / ぎんのうでわ ひかりのじてん / ワンダーワンド	ぎんのうでわ / メイジスタッフ ワンダーワンド / ダークマター	メイジスタッフ / きんのかみかざり ダークマター / アルテマのしょ
	宝箱 2	ドリル アライのメット	アライのメット くまちゃん	くまちゃん ワンダーバングル
	宝箱 3	サボテンのはな / — — / —	サボテンのはな / サボテンのはな サボテンのはな / —	サボテンのはな

ヴェレンジェ山

モンスター 68～103体

宝箱 14個

2周目以降は存在しないため、データは1周目のみ。MAP2の敵はまったくアイテムを落とさない。また、宝箱の中身はすべてアーティファクトだ。

	対象	1週目	2週目	3週目
MAP1	モンスター 1	キマイラ 1～4人時 レイズ	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
	モンスター 2	キマイラ 1～4人時 レイズ	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
	モンスター 3	シェード（ソード） 1～4人時 ケアル	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM

MAP1 対象	1週目			2週目	3週目
モンスター4	シェード(ソード)		1~4人時	NO MONSTER	NO MONSTER
	ケアル			NO ITEM	NO ITEM
モンスター5	キマイラ		1~4人時	NO MONSTER	NO MONSTER
	しましまリンゴ	にじいろブドウ		NO ITEM	NO ITEM
	すずなりチェリー	—			
モンスター6	スフィア			NO MONSTER	NO MONSTER
	フェニックスのお			NO ITEM	NO ITEM
モンスター7	シェード(スピア)		1~4人時	NO MONSTER	NO MONSTER
	—			NO ITEM	NO ITEM
モンスター8	キマイラ		1~4人時	NO MONSTER	NO MONSTER
	ファイア	サンダー		NO ITEM	NO ITEM
	ブリザド	ケアル			
モンスター9	シェード(スピア)		1~4人時	NO MONSTER	NO MONSTER
	さかな			NO ITEM	NO ITEM
	ニク				
モンスター10	シェード(ソード)		1~4人時	NO MONSTER	NO MONSTER
	フェニックスのお			NO ITEM	NO ITEM
モンスター11	シェード(スピア)		1~4人時	NO MONSTER	NO MONSTER
	クリア			NO ITEM	NO ITEM
モンスター12	シェード(ソード)		1~4人時	NO MONSTER	NO MONSTER
	ほしがたにんじん	まんまるコーン		NO ITEM	NO ITEM
	ひょうたんいも	—			
モンスター13	シェード(スピア)		1~4人時	NO MONSTER	NO MONSTER
	しましまリンゴ	にじいろブドウ		NO ITEM	NO ITEM
	すずなりチェリー				
モンスター14	デスナイト		1~4人時	NO MONSTER	NO MONSTER
	ブリザド			NO ITEM	NO ITEM
モンスター15	シェード(ソード)		1~4人時	NO MONSTER	NO MONSTER
	—			NO ITEM	NO ITEM
モンスター16	シェード(メイス)		1~4人時	NO MONSTER	NO MONSTER
	—			NO ITEM	NO ITEM
モンスター17	スフィア		1~4人時	NO MONSTER	NO MONSTER
	クリア			NO ITEM	NO ITEM
モンスター18	スフィア		1~4人時	NO MONSTER	NO MONSTER
	サンダー			NO ITEM	NO ITEM
モンスター19	シェード(ソード)		1~4人時	NO MONSTER	NO MONSTER
	ファイア	サンダー		NO ITEM	NO ITEM
	ブリザド	ケアル			
モンスター20	デスナイト		1~4人時	NO MONSTER	NO MONSTER
	—			NO ITEM	NO ITEM
モンスター21	スフィア		1~4人時	NO MONSTER	NO MONSTER
	—			NO ITEM	NO ITEM
モンスター22	デスナイト		1~4人時	NO MONSTER	NO MONSTER
	ファイア	サンダー		NO ITEM	NO ITEM
	ブリザド	ケアル			
モンスター23	キマイラ		1~4人時	NO MONSTER	NO MONSTER
	—			NO ITEM	NO ITEM
モンスター24	デスナイト		1~4人時	NO MONSTER	NO MONSTER
	ファイア	サンダー		NO ITEM	NO ITEM
	ブリザド	ケアル			
モンスター25	シェード(ソード)		3~4人時	NO MONSTER	NO MONSTER
	フェニックスのお			NO ITEM	NO ITEM
モンスター26	キマイラ		1~4人時	NO MONSTER	NO MONSTER
	—			NO ITEM	NO ITEM

MAP1

対象	1週目	2週目	3週目
モンスター 27	デスナイト 1~4人時 ファイア サンダー ブリザド ケアル	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
モンスター 28	デスナイト 1~4人時 ファイア サンダー ブリザド ケアル	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
モンスター 29	スフィア 1~4人時 フェニックスのお	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
モンスター 30	シェード(メイス) 1~4人時 ミネ ふしぎなえきたい ミルク —	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
モンスター 31	シェード(スピア) 1~4人時 —	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
モンスター 32	シェード(スピア) 1~4人時 —	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
モンスター 33	シェード(ソード) 1~4人時 フェニックスのお	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
モンスター 34	デスナイト 1~4人時 ファイア サンダー ブリザド ケアル	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
モンスター 35	キマイラ 1~4人時 ほしがたにんじん まんまるコーン ひょうたんいも —	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
モンスター 36	キマイラ 1~4人時 サンダー	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
モンスター 37	スフィア 1~4人時 —	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
モンスター 38	デスナイト 1~4人時 —	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
モンスター 39	シェード(ソード) 2~4人時 フェニックスのお	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
モンスター 40	シェード(ソード) 2~4人時 フェニックスのお	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
モンスター 41	シェード(スピア) 3~4人時 —	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
モンスター 42	シェード(スピア) 3~4人時 —	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
モンスター 43	シェード(ソード) 3~4人時 —	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
モンスター 44	デスナイト 3~4人時 ファイア	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
モンスター 45	スフィア 3~4人時 ミネ ふしぎなえきたい ミルク —	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
モンスター 46	スフィア 3~4人時 —	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
モンスター 47	スフィア 3~4人時 —	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
モンスター 48	シェード(ソード) 3~4人時 —	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
モンスター 49	シェード(メイス) 3~4人時 —	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM

MAP	対象	1週目	2週目	3週目
MAP1	モンスター 50	シェード（スピア） 3~4人時 —	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
MAP1	モンスター 51	スフィア 3~4人時 —	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
MAP1	モンスター 52	キマイラ 3~4人時 フェニックスのお	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
MAP1	モンスター 53	デスナイト 3~4人時 ファイア / サンダー ブリザド / ケアル	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
MAP1	モンスター 54	シェード(ソード) 3~4人時 —	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
MAP1	モンスター 55	スフィア 3~4人時 —	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
MAP1	モンスター 56	シェード(ソード) 3~4人時 —	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
MAP1	モンスター 57	シェード(ソード) 3~4人時 —	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
MAP1	モンスター 58	シェード(ソード) 3~4人時 —	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
MAP1	モンスター 59	キマイラ 3~4人時 フェニックスのお	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
MAP1	モンスター 60	シェード(ソード) 3~4人時 —	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
MAP2	モンスター 1	シェード(メイス) 1~4人時 —	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
MAP2	モンスター 2	シェード(スピア) 1~4人時 —	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
MAP2	モンスター 3	シェード(ソード) 1~4人時 —	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
MAP2	モンスター 4	トンベリ 1~4人時 —	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
MAP2	モンスター 5	シェード(メイス) 1~4人時 —	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
MAP2	モンスター 6	テンタクル(アイス) 1~4人時 —	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
MAP2	モンスター 7	シェード(ソード) 1~4人時 —	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
MAP2	モンスター 8	トンベリ 1~4人時 —	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
MAP2	モンスター 9	トンベリ 1~4人時 —	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
MAP2	モンスター 10	シェード(スピア) 1~4人時 —	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
MAP2	モンスター 11	トンベリ 1~4人時 —	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
MAP2	モンスター 12	シェード(スピア) 1~4人時 —	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM

MAP2

[illegible]	1週目	2週目	3週目
モンスター13	シェード(スピア) 1～4人時 —	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
モンスター14	テンタクル(闇) 1～4人時 —	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
モンスター15	トンベリ 1～4人時 —	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
モンスター16	シェード(メイス) 1～4人時 —	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
モンスター17	シェード(ソード) 1～4人時 —	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
モンスター18	シェード(ソード) 1～4人時 —	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
モンスター19	テンタクル(炎) 1～4人時 —	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
モンスター20	テンタクル(雷) 1～4人時 —	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
モンスター21	シェード(スピア) 1～4人時 —	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
モンスター22	テンタクル(炎) 1～4人時 —	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
モンスター23	トンベリ 1～4人時 —	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
モンスター24	テンタクル(雷) 1～4人時 —	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
モンスター25	シェード(スピア) 1～4人時 —	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
モンスター26	シェード(スピア) 1～4人時 —	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
モンスター27	トンベリ 1～4人時 —	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
モンスター28	シェード(ソード) 1～4人時 —	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
モンスター29	シェード(スピア) 1～4人時 —	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
モンスター30	テンタクル(闇) 1～4人時 —	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
モンスター31	テンタクル(氷) 1～4人時 —	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
モンスター32	シェード(スピア) 3～4人時 —	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
モンスター33	シェード(メイス) 3～4人時 —	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
モンスター34	シェード(メイス) 3～4人時 —	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
モンスター35	シェード(スピア) 3～4人時 —	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM

MAP	対応	1週目	2週目	3週目
MAP2	モンスター 36	シェード(スピア) 3~4人時 —	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
MAP2	モンスター 37	シェード(スピア) 3~4人時 —	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
MAP2	モンスター 38	トンベリ 3~4人時 —	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
MAP2	モンスター 39	シェード(メイス) 3~4人時 —	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
MAP2	モンスター 40	トンベリ 3~4人時 —	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
MAP2	モンスター 41	シェード(ソード) 3~4人時 —	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
MAP2	モンスター 42	シェード(ソード) 3~4人時 —	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
MAP2	モンスター 43	トンベリ 3~4人時 —	NO MONSTER NO ITEM	NO MONSTER NO ITEM
MAP1	宝箱 1	フレイムタン / さすけのかたな アイスブランド / トールハンマー	NO TREASURE NO ITEM	NO TREASURE NO ITEM
MAP1	宝箱 2	エルフのマント ワンダーバングル	NO TREASURE NO ITEM	NO TREASURE NO ITEM
MAP1	宝箱 3	マサムネ / リボン イージスのたて / —	NO TREASURE NO ITEM	NO TREASURE NO ITEM
MAP1	宝箱 4	クリスナイフ / メイジスタッフ けんじゃのつえ / ダークマター	NO TREASURE NO ITEM	NO TREASURE NO ITEM
MAP1	宝箱 5	マサムネ / リボン イージスのたて / —	NO TREASURE NO ITEM	NO TREASURE NO ITEM
MAP1	宝箱 6	クリスナイフ / メイジスタッフ けんじゃのつえ / ダークマター	NO TREASURE NO ITEM	NO TREASURE NO ITEM
MAP1	宝箱 7	フレイムタン / さすけのかたな アイスブランド / トールハンマー	NO TREASURE NO ITEM	NO TREASURE NO ITEM
MAP1	宝箱 8	エルフのマント ワンダーバングル	NO TREASURE NO ITEM	NO TREASURE NO ITEM
MAP2	宝箱 1	フレイムタン / さすけのかたな アイスブランド / トールハンマー	NO TREASURE NO ITEM	NO TREASURE NO ITEM
MAP2	宝箱 2	クリスナイフ / メイジスタッフ けんじゃのつえ / ダークマター	NO TREASURE NO ITEM	NO TREASURE NO ITEM
MAP2	宝箱 3	エルフのマント ワンダーバングル	NO TREASURE NO ITEM	NO TREASURE NO ITEM
MAP2	宝箱 4	クリスナイフ / メイジスタッフ けんじゃのつえ / ダークマター	NO TREASURE NO ITEM	NO TREASURE NO ITEM
MAP2	宝箱 5	フレイムタン / さすけのかたな アイスブランド / トールハンマー	NO TREASURE NO ITEM	NO TREASURE NO ITEM
MAP2	宝箱 6	エルフのマント ワンダーバングル	NO TREASURE NO ITEM	NO TREASURE NO ITEM

やりこみキャラバン隊

あんなプリンやこんなゴブリンチーフ
魔物を使って楽しく遊んでみよう！

モンスターおもしろ実験室

おもしろモンスター3種類集めました！

魔物たちは恐ろしい生き物だが、キャラバン隊を組んで毎日のように戦っていると、意外に笑える場面に遭遇することも――。

実験1 プリンを凍らせてアートな気分に浸る

プリンは不用意に近づく相手にハデな頭突きをかましてくる侮れない敵だ。そんなプリンで、アートな気分を満喫。プリンにブリザド剣を使ってみよう。するとプリンは、頭突きで迎え撃とうと頭を伸ばし――その状態のまま凍るのだ。

←なんだかタイヘンな顔になってしまったプリンさん。いろいろなカタチが楽しめる。

実験2 丘の上のムー一族に見送られてみる

ムーは、一見おとなしそうだが、かなり凶暴で危険なモンスター。こちらが一定距離をおくと、一直線に近づいてきて攻撃をする。避けると、一度反転してからまた向きを変えて襲ってくる。上手に誘導して、いろんなところに引っ張って行こう。

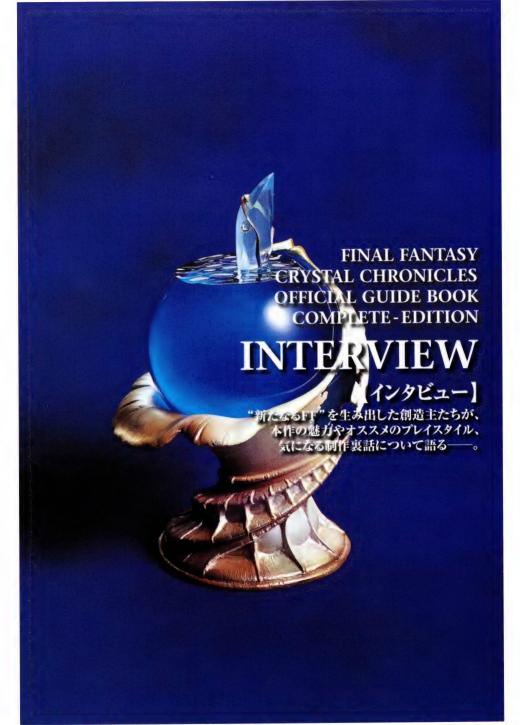
←高台の上に引っ張り込んだら、そこから抜けられなくなったムーたち。

実験3 坂の途中でゴブリンチーフが超高速大回転！

今回の実験では、ゴブリンチーフに協力してもらおう。場所はゴブリンの壁が最適。まず、サンダーの魔石を手に入れたら、あとはゴブリンチーフを挑発して坂まで引っ張ってくる。敵が坂の途中に入ったらリルティのアイアンランスなどと連携させて、サンダー剣で攻撃しよう。すると――ゴブリンチーフが、とんでもない勢いで高速スピン！　シングルモードでも実験可能だ。

↑ゴブリンチーフを坂のところまでおびき寄せて、下からサンダー剣のチャンスをうかがおう。

↑クラヴァットのセーブブレイドでも、同じような楽しみ方が可能なのだ。

FINAL FANTASY
CRYSTAL CHRONICLES
OFFICIAL GUIDE BOOK
COMPLETE-EDITION
INTERVIEW
【インタビュー】
"新たなるFF"を生み出した創造主たちが、
本作の魅力やオススメのプレイスタイル、
気になる制作裏話について語る――。

PLANNING 企画チーム

スタッフが明らかにした『クリスタルクロニクル』開発秘話

『ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル』

Special Conversation

都内某所で行われた『クリスタルクロニクル』のスタッフ座談会。人数が多いので2チームに分かれていろいろレアな話を聞いた。

スペシャル座談会

GRAPHICS デザインチーム

TITLE P.392

『クリスタルクロニクル』から始まる次世代ファンのためのトゥルーファンタジー

まずは、企画チームの8人に収録現場に集合してもらった。いつも一緒に仕事をしていたスタッフといっても勝手が違うのか、皆さんやや緊張の面持ち。まずは話し慣れている青木氏に口火を切っていただくことにした。話の内容は、本格的なファンタジーをベースに敷いた世界観から始まった。瘴気の中で暮らしていく人々という劇的なシチュエーションは、このゲームにさまざまな魅力を与えたようだ。詳しくは本編で！

●ミニゲームを遊んでほしい

●自然な流れのイベント構成

●終盤の盛り上がりを演出

●牛レースは絶対にやろう

●ボスキャラの魅力を伝えたい

●手紙が語る世界観

●他にないマルチなものを作る

●マップIDって地味な仕事です

TITLE P.396

新たなファイナルファンタジーの世界を描く『クリスタルクロニクル』

次は、デザインチームの7人が集合。こちらも最初は緊張感が漂う現場だったが、アートディレクション担当の板鼻氏の仕切りで、スムーズに会話が進み始める。話の内容はこちらも世界観から。全員でアイデアを出し合いながら世界観が構築されていったというお話から、開発時の苦労へと話が進んでいった。皆さんの話に共通しているのは、この作品へのこだわり。そのあたりをお伝えできていれば幸いである。それでは本編にて。

●亜人たちの魅力とは……

●大きなチャレンジもあった

●何気ない小さな動きを見て

●裏の裏まで作り込んだ背景

●派手さを抑えた瘴気の表現

●作り込んだ細かい服装の質感

●絶対この羽根ペン！

Conversation

『クリスタルクロニクル』から始まる

マルチプレイの楽しさをファンタジーRPGで再現した『ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル』の企画担当者が集まって、今だから言える開発当時の裏話を聞かせてもらった。

企画チーム

猛毒の瘴気を受け入れた上で一生懸命ポジティブに生きる

――『クリスタルクロニクル』というのはずいぶん特殊な世界だと思うんですが、この世界観をゲームに反映させていくのに苦労した点とかありますか？

青木：基本的には、瘴気に覆われてみんなが苦労しているといった暗くなってしまう世界観ではなくて、それを受け入れた上で、一生懸命前向きに生きている。そんな世界を作るようにしました。

片岡：ちょうど、東京の排気ガスが充満している中でも生きているって感じです。ぼくらにクリスタルはないですが(笑)。

――このゲームは、手本になる既存のゲームがありませんが、その辺りはご苦労があったんですか？

青木：作っているときは、アドバンスとゲームキューブをつないでホントに動くのかとか(笑)、最後になんか落とし穴があるんじゃないかとか、不安になりながら一歩一歩進んでましたね。

松村：最初は、果たして4人で同じ方向に歩けるのかどうかもわからなくて。試しに4人全員同じスピードで歩くように作ってみたら、クリスタルケージを持ったキャラクターにまわりがついていけなかったんですよ。こりゃだめだということになって、クリスタルケージを持つキャラクターのスピードを落としてもらったり、試行錯誤の連続でしたね。

↑顔をみながら、声を聞きながら、チャットでは間に合わないぐらいの情報量を会話でやりとりしながら遊ぶことができる。

――後ろから押すと早くなったりしますけど。

松村：その辺はプログラマーさんの遊び心かな。結構まじめに物理計算をしているので、期せずしてそんな部分が出たりすることもあるんですよね。

青木：従来の『FF』と違って、プレイヤーの人数が1～4人と幅がある上に、同じダンジョンに何度でも入れるという作りじゃないですか。だからその

座談会メンバー プロフィール

チーフディレクター
青木 和彦
参加作品：『FFシリーズ』『クロノ・トリガー』『半熟英雄』など／キャリア18年

イベントディレクター
片岡 正博
参加作品：『FF IX』『ルドラの秘宝』『パラサイト・イヴ』など／キャリア15年

イベントプランナー
山内 一弘
参加作品：『FF X』『サガフロンティア2』『キングダムハーツ』など／キャリア5年

NPC／ワールドマップ
前田 明彦
参加作品：『FF VIII』『FF IX』『FF XI』など／キャリア8年

度に難易度が変わるように、1つのダンジョンで何パターンもモンスター配置を作ったりするのが大変でしたね。それにボス戦では、移動画面と違って、ボスの動きを入れつつ4人の位置がわかるようなカメラの位置にするのに苦労していたよね。

松村：すごい大変でしたね。カメラを引いてしまえば全部が見渡せるし、キャラクターも動きやすいんですが、いつもそういうわけにいかないですからね。あんまり引くと、GBAのレーダー画面より遠くまで見渡せるようになっちゃうし(笑)。

街道イベントや日記でストーリーを補っていく

——マルチプレイゲームならではの、ストーリー構成の難しさみたいなものもあると思うんですが？

青木：今までの『FF』のような濃厚なストーリーを主人公たちに与えるのは無理ですね。それにほかのプレイヤーの途中参加もあるから、その場でシチュエーションを理解できる手法も必要でした。ですからキャラクターたちの置かれているシチュエーションはNPC(ノン・プレイアブル・キャラクター:コンピュータが動かすキャラクター)や手紙に語らせて、街道イベントや日記をうまく使いつつ、ストーリーが流れていく部分を補っていきました。

山内：黒騎士のイベントとかは、プレイヤーに世界の状況を理解してもらうために、毎年1回発生するように調整して、うまくいけば終盤で盛り上がってくれるんじゃないか、そんな期待感もありましたね。

——手紙は数がすごくたくさんありますよね。

石倉：手紙は家族からのものが多いんですけど、みんな主人公たちが危険な旅をしていることを、そんなに心配していないんです。もちろんたまには心配もしますけど……。キャラバン隊の旅は、彼らにとって生活の一部ということなんです。

松村：実は、手紙のネタ出しでみんなに募集をかけたんですが、60個ぐらいしか集まらなくて。残りはほとんど石倉さんが作ったんだよね。

石倉：種族や性別のパターン変えもあるのでネタ的には、それほどの量はないです。

山内：デ・ナムからの手紙は、僕が担当していたシェラの里から始まるイベントなんです。そのせいか、ほかとはちょっとテイストの違うイベントになったかもしれないなあ。このイベントは、最後にアイテムが手に入ると終了で、その後のデ・ナムについてはみんなにいろいろ想像してほしいですね。

青木：普通のRPGのように、どこそこに行くと宝物があるぞというような直接ストーリーを進めるような手紙じゃなく、これ食べなさいよみたいな家族との交流とか、生活習慣みたいなものが中心ですね。

ボス・オープニング&エンディング演出
八木 正人
参加作品：『ルドラの秘宝』『聖剣伝説レジェンドオブマナ』『FF VII』など／キャリア9年

手紙データ統括
石倉 敦子
参加作品：『キングダムハーツ』など／キャリア6年

フィールドプランナー
松村 靖
参加作品：『FF IV』『FF VII』『聖剣伝説2』『スーパーマリオRPG』など／キャリア14年

マップIDデータ統括
小野 公則
参加作品：『FF VIII』『FF IX』『FFT』『キングダムハーツ』など／キャリア7年

『クリスタルクロニクル』から始まる 次世代ファンのためのトゥルーファンタジー

NPCもボスモンスターも存在は世界観とともに

──町のNPCたちの会話は、かなり人間くさいというか、クスッとするような世間話が多いですね。

前田：そうですね。ストーリーを追いかけていくゲームだと、主人公中心の話があるので、NPCの話もそれに関するヒントとかになりますが、このゲームでは実際のプレイがどう進んでいるのかわからないので、NPCも自分たちのことを中心に話しますね。

片岡：情報を与える場合でも、なるべくキャラクターたちが主張するんじゃなくて、いろいろな材料をちりばめて、それを集めていくと主人公の姿などが浮き彫りにされていくような感じにしましたね。

前田：だんなが牛ばかり構ってるとか(笑)、ゲームをプレイする上ではいらない情報ですからね。逆に、どうでもいい情報を選ばなければならないのが大変でした。内容は、その時々のテンションがそのまま出たりしています(笑)。

──ボスの登場ムービーも力が入ってますね。

八木：あそこは、ボスを取り巻いている世界観を描きたかったんです。普通のゲームだと、世界を狙う「悪の四天王」とかが出てきますよね(笑)。でも、このゲームのボスは人間を滅ぼそうと画策してるわけでもなく、ただそこで暮らしているだけなんです。そこに主人公たちが、生きるためとはいえドカドカと乗り込んでいくという構図になりますよね。どっちが悪だか判らないような(笑)。そこで、生きるというのはきれい事だけじゃないんだということを、プレイヤーに感じてもらえればなあと。

松村：ゴブリンキングとかジャック・モキートとか？

八木：そう。例えばゴブリンキングとかは、ミルラの木の力を知っていて、神のように祭ることでほかのゴブリンたちや侵入者が勝手をしないように、ここから先は神聖な場所なんだと伝えるために、あんな仰々しい祭壇とか大釜とかを作って祈りをあげているんですよ。

前田・小野・松村：へえ、へえ、へえー(笑)。

八木：そんなボスたちの暮らしぶりを伝えたかったんですよね。

松村：そういえば、ボスが部下を叱っているシーンも多いよね。ジャック・モキートとかもそうだし。

八木：そうかなあ。

青木：多いよ(笑)。

八木：まあ、それも生活感ということで(笑)。

──マップIDというのを説明してもらえますか？

松村：マップIDなんて普通の人はわからないよね。

小野：みんなが歩いている空間というか「床」を作っている作業です。地味だし、そんな人に自慢するようなことはないんで……。

青木：マップIDの仕事が目立つときは、よくないときだからね。みんなが気にせず快適にゲームをできるのは、小野さんたちの苦労のお陰だね。

前田：小野さんの作業は全編苦労ですよね。

小野：そう(笑)。いや……歩ける空間をまともにマップ通りに作るとキャラクターが隠れたりするんで、角度を変えたり調節して滑らかに歩けるようにするんです。後、GBAのレーダーとかもマップデータを抽出してるんですが、そのままだと上下関係とか判りづらいんで、手書きで修正したりとかしています。ほんと地味なんですが……。一応、ティパの村のIDは、容量の限界に挑戦してるんですよ(笑)。

←必須ルートではない古代都市レベナ・テ・ラでは、ほかで使えなかったマルチモードのいろいろな仕掛けが満載されている。

メッセージを手で送るペース そんなところが魅力の1つ

——ティダの村には悲しいイベントがありますよね。そういう悲しい結果のイベントが目立つんですが。

片岡：悲しいイベントばかりではないです(笑)。RPGの題材としては「生」「死」が使われることは割と多いですが、今回は敢えてそれを押さえ気味にしています。逆にちゃんと使えばいいお話になると思うので、ティダの村のイベントでは、そういう部分がうまく強調できたのかもしれませんね。

山内：イベントなら、街道イベントでアミダッティのいなかパンは、ぜひ食べてください。

——えっ？　あれ食べてもいいんですか？

前田：僕はいつも食べてますよ。

山内：『FF X』とか『KH(キングダムハーツ)』とか、ボイスありのままの意識で今作を作り始めたので、ボイスありイベント的に作ってしまって、一部失敗を感じた部分もあったんですが、いなかパンのイベントでは、メッセージをボタンで進めていくペースでうまくできたかな？　ていうことで、オススメです。

——他に苦労されたところとか、思ったより大変だったことかはありますか？

山内：シングルモードで町の人と話すときにカメラが切り替わるんですが、あれが結構大変で。でも奇抜なアングルとか入れちゃいました。モーグリの巣の入口とかも切り替わります。

松村：あれって結構見つけにくいところにということで入口を作ったから、横とか陰とかに入口があるんです。でも、せっかく背景の方でマップもどこから見てもいいように作ってくれているので、どうせなら見せてあげようかなと(笑)。

前田：最初はマルチモードにしてもシングルモードにしても、あのカメラはついてなくて、シングルモードで遊んだときだけの特典でしたからね。

ミニゲームはオマケだけど スタンプを集めてぜひ遊んで！

——モーグリの巣で遊べるミニゲームがマルチモードだけに対応していますが、その辺の理由は？

青木：シングルでの遊び方とマルチでの遊び方は違うと思うんです。それで、マルチモードで遊んで楽しいものとして、ミニゲームを付けました。あのミニゲームができたのも、プログラマーの1人がちょっと時間があるからって作ってもらったもので、どうやって遊んでもらおうかってことになってから、モーグリの巣やスタンプ集めを作ったんです。かなり後からできたものですね。

——ほかのミニゲームもですか？　牛レースとか？

前田：牛は結構早かったです(笑)。

松村：そうなんだ。

前田：最初から余裕があったら絶対やってやろうと思ってて、ちょっとだけ作業が落ち着いたので、その時に1時間ぐらいで元ができて。その後からバグが連発して(笑)困りましたね。

松村：あんな遅いレースほかにないよね(笑)。

前田：みんなから速くしろ速くしろって言われたんだけど、牛なので絶対速くしたくなかった。そのかわり実況中継を付けました(笑)。最初は本命サイドばっかりでおもしろくなかったけど、いろいろ手を入れて、たまに穴が来る絶妙のバランスに仕上げることに成功したんですよ。

——セルキーのジャンプとかも早くからですか？

青木：あれも中盤にはだいたいできていたよ。

片岡：セルキーのジャンプは、『FFIX』のナワ跳びのバージョン2なんです。構想2年ぐらい(笑)。セルキーしか遊べないのは、あそこはセルキーの村だし、作業量の問題もありまして……別に胸を動かしたいとかいうわけではないんですよ(笑)。

青木：とまあ、ミニゲームにも力を入れてるので(笑)、みなさんぜひ遊んでください。

←物忘れシステムは、普通の生活の中で物忘れがあるのはなんでだろうという メルヘンチックな問いがあって生まれました。

Conversation

新たなファイナルファンタジーの

『ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル』は、これまでの『FF』にはない魅力が満載。そこでデザイナーの皆さんに集まっていただき、その魅力について語り合ってもらった。

デザイナーチーム

GRAPHICS

みんなの考えを集めた核のようなものがゲームになった

——この『ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル』は、かなり本格的なファンタジーだと思うんですが、あのデザインはどんなふうにして作られていったんですか？

板鼻：今回はチームを立ち上げる時にWEB上にギャラリーを作って、キャラクターやBG（バックグラウンド：背景）のアイデアをみんなで出し合ったんです。

田島：担当の部分をデザインするだけではなく、チームの全員がいろいろな案を出してから、それを担当別に分けて、各リーダーがいいところはもらい、足りないところは補うようにして完成させました。

——意見はスムーズにまとまったんですか？

板鼻：最初にみんなから出てきたものは、ひとつひとつを取り上げると、イメージが突出していて、今見ても違和感のあるものが多かったよね。

田島：思いきり洋ゲーっぽい部分とか、すごくダークでリアルな感じのものとかもありましたね。

板鼻：でも、それがいくつもガチャガチャと集まってくると、みんなが同じように考えている核のようなものが見えてくるんです。そこから残すものと省くものを選別して、全員のイメージしているデザインがほぼまとまったところで、初めて企画チームが世界観を文章として起こし始めたんですよ。

←『クリスタルクロニクル』は、作ったキャラクターがプレイヤーの分身となって、世界を冒険していくのを楽しむゲーム。

——かなりファンタジーな世界観ですよね。

神崎：世界観の核となったのは、基本的に『FF』であり、そこを導入口として『クリスタルクロニクル』の世界を築き上げました。

板鼻：だからこのゲームも、最初の段階からキャラクターには亜人を使おうと話し合ってました。キャラクターのデザインを考える時も、人間がほかより

座談会メンバー プロフィール

アートディレクション
板鼻 利幸
参加作品：『チョコボの不思議なダンジョンシリーズ』『FF IX』など／キャリア12年

モデルディレクション
田島 高成
参加作品：『FF VII』～『FF X』『パラサイトイヴ』など／キャリア8年

キャラクターモーションディレクション
菊地 豪
参加作品：『FF VII』～『FF X』など／キャリア12年

BGディレクション
神崎 建三
参加作品：『バウンサー』『FF VII』『FF VIII』など／キャリア14年

世界を描く『クリスタルクロニクル』

偉いという世界ではなくて、それぞれの種族が瘴気に包まれた過酷な世界で、能力には差があるけども、お互い手を取り合って生きている……といった世界をイメージしながら進めてましたね。

瘴気が充満した世界でも透明感のある絵を見せたい

――デザインとして見せていく部分で、大変だったところとか、作り込んだところはどこですか？

板鼻：瘴気に包まれた世界という設定なので、その表現をどうするんだというのが最初の壁でしたね。実際に瘴気を見せると、世界がかなり暗い感じになっちゃって。その辺りを見せる見せないで意見が分かれて、チーム内で何度もディスカッションをしましたよ。結局、瘴気を視覚化しない方向でまとまって、瘴気はクリスタルケージのエフェクトで表現し、背景はなるべく自然な感じに描き込みましたね。大野さんのところは、最初の頃に瘴気の描写とかずいぶん悩んだんじゃない？

大野：作り込んだBGを消しちゃうのはどうだろうというのはあったね。作った人たちの恨みをかなり買っちゃうので(笑)。キャラクターのまわりだけ描画している方が処理は軽いし、俺的にもその方がエフェクトをどんどん出せていいんだけど……。やっぱり空を見せたいとか、猛毒でも瘴気には透明感を出したいという意見もあって、1年ぐらいは試行錯誤をしてたね。BGの人たちとも、いろいろ意見をやりとりして。でも瘴気ストリームの中は、企画の方から出てきたイメージがあったので、それに合わせてやりたい放題できたかな(笑)。通り抜けるときに瘴気の膜に押し返されたりとかね。

――BGもかなり作り込まれたということですが。

神崎：なにしろゲームキューブは初めてだったからできることを調べるのが大変で。その上期間は短い、人は少ないで、BGはもう一杯一杯でした(笑)。

――水の表現が多かったですが、どうでしたか？

神崎：ゲームキューブ特有の機能がいろいろあるんで、それを活かした方法で作れば、ほかとは違う画を出せると思って作り込みましたね。川とか滝とか、水に映り込んでいる空とか、地面には雲の影が流れていたりとか。そういう部分で、大気の存在や空間みたいなものを表現したかったんだよね。

大野：地面のでこぼこだとか、ジャイアントクラブの甲羅の感じとかも、ゲームキューブならではの表現になってるよね。あと、セルキー女が着ている服や、ユークの腕などの「フサフサ感」が見てほしいところです。

板鼻：その辺のビジュアル効果は、ゲームキューブの機能とみんなの研究の賜物ですね。

ビジュアルエフェクトディレクション
大野 茂幸

参加作品：『FF X』『キングダムハーツ』／キャリア10年

キャラクターテクスチャディレクション
佐々木 拓史

参加作品：『FF IX』『FF X』『サガフロンティア2』など／キャリア6年

メニューディレクション
渋谷 員子

参加作品：『FF I』～『FF VI』『SaGa』シリーズ『FF IX』など／キャリア18年

新たなファイナルファンタジーの世界を描く『クリスタルクロニクル』

細部まで描き込んでいく こだわりが説得力を生む

——カメラが回り込んだ場所とかも、しっかり描き込んでありますけど、すべてポリゴンですか？

神崎：一応すべてポリゴンで作ってあります。最初は、あんなにカメラが動く予定じゃなかったんですけどね(笑)。企画の方でカメラワークを作っているんですが、そんなに動かしちゃだめだよって言ってるのに動かすんで(笑)、最終的には横作ったり裏作ったりしていくことになって。

板鼻：そういう部分の作り込みは、仕様をまとめながら、同時進行って感じだよね。

神崎：そうそう。

——モンスターとかも、よく見るとずいぶん細部まで描き込んでありますね。あれはどうしてですか？

佐々木：なぜでしょうねえ(笑)。始めは引きの画面で小さく映るって話だったんです。ところがカメラが結構寄るんですよね。それで、それに耐えられるようなものをということで。

板鼻：キャラクターはディフォルメしてても、服装の材質とか素材感を作り込んでおくと、説得力のある表現ができるからね。2人でチェックしてても、これは何の素材でできてるんだろうねとか、よく話したよね。それがわからないと先に進めなくて。

佐々木：鉄なら鉄、布なら布と、小さく映っても素材がわかるように、大げさな表現をしてるんです。だから材質がわからないと描けなくなっちゃう。

板鼻：普通は2Dのデザインに合わせて、3Dのモデルを作るんです。でも今回は2Dのデザインはあくまでも設計図に近いものとして、モデルで都合が悪いところやテクスチャーで表現した方がいいところがあったら、その表現方法について話し合いながら最終データまで作り込みました。実際に2Dのデザインと3Dのデータとは、並べてみると細かい部分が違ってるんですよね。

佐々木：だいたい2Dのデザイン画でよくわからない部分を尋ねてました。あと、こんな感じのパーツを付けたらカッコ良さそうですけど、どうですか？とか相談したり、アクセサリーをこっそり追加してみたり(笑)。もちろん後で確認しましたけど。

板鼻：こっそり追加したものって？(笑)

佐々木：いろいろありすぎて(笑)。たとえばユークのキャラバンのデザイン画で、服に赤い縞模様が入っているんですが、最初は素材がわからなくて。あとから金属板で構成されていると聞いて、別途追加したりしましたね。結局は、描き込んでいく方向になってしまうんですけど。

派手な戦闘アクションと 細かいキャラクターの動き

——キャラクターのアクションとかで、こだわって作り込んでみた部分とかありますか？

菊地：マルチプレイゲームなので、4人で遊んでいるときのキャラクターの動きとかに、ちゃんと差を出すようにはしていますね。

板鼻：ディフォルメキャラにしたのも、派手なアクションとかしやすいからですね。

菊地：今回は時間の関係で、モデルとモーションについては先行して作っていたんです。案の定、もたもたした動きは敵にやられちゃうということで修正が入って、後からいろいろ動きを直しました。

⬅砂漠のタイトルシーンでは、ガーディの詩の5つの謎に関する場所が、攻略用のヒントとしてすべて写されている。

――主人公たちの攻撃モーションなど、ずいぶん細かいアクションが多いですね。

板鼻：剣を左右の手で持ち替えたり、盾をしまったりするとか。

菊地：作る人のこだわりですね。カメラは引いているのでわかりづらいですけど。でも……(笑)。

板鼻：そういう細かい所に気付いたりすると、ニヤってするよね。オレだけ気付いたぞみたいな。イベントモーションで評判が良かったのが、クラヴァットの女の子が立ち上がるときに、何げにお尻をはたくところ(笑)。ああいうところについ心惹かれるんだよね。

菊地：あんまりシンプルに作ると、おもしろくないんですよね。街のキャラクターとかも立って歩くだけじゃなくて、立ち止まると伸びとかするんです。

板鼻：そういったよく見ていると気付くようなところを作り込んでおくと楽しめるかと。じっくり長く遊んでもらいたいゲームだから、いつでも新しい発見があるような作りにしたいなとは思っていたし。とくに話し合ったことではないけど、各セクションのこだわりが、最後はユーザーさんに喜んでもらえるものへとつながるんだと思うね。

大野：ミルラの雫がたまっていくシーンで、水にキャラクターの姿が映り込むんだけど、あれは絵描きとプログラマーのこだわりの産物だね。時間かけすぎだろう！　とか突っ込みたくなるくらい時間かけて作ってたからね。逆にそういうところにこだわってないと、このチームでは突っ込まれるから(笑)。

女性らしさを取り入れたメニューやタイトル文字

――メニューとかはどうでした？　ゲームキューブとアドバンスの両方がありましたが。

渋谷：私はもともとドット屋さんだったので、GBAの方はそんなに苦労することはなくて。逆に他のゲームを見て、色んな事できるんだなと思っていたら全然メモリが使えなくて、このゲームはこんな事できてるって言ったら、あれはROMだからですと言われました(笑)。そこが一番辛かったかも(笑)。

板鼻：今回のメニューには、女性らしさが欲しかったんで、渋谷さんにお願いしたんですよね。

渋谷：といってもクネクネした感じじゃなく、曲線を使った優しい雰囲気をだそうと思いました。

――タイトルシーンとかも渋谷さんですよね。羽根ペンと文字の雰囲気が心に沁みてきますよね。

渋谷：ありがとうございます。個人的にはタイトルシーンは面白かったです。最初はタイトルを書く羽根ペンがスムーズに動かなくて、大野さんや菊地さんに相談してたんです。でも羽根ペンは絶対これじゃなきゃって思っていたので、ちゃんと書けるようになって本当によかったです。実はダンジョンごとに文字の書体とかも微妙に変えたりしてるんですよ。

雰囲気重視のオープニングもできるまでは四苦八苦

――オープニングもいい雰囲気ですね。

田島：最初は企画チームのイメージに沿ってこれまでの『FF』みたいに派手なものが進行してたんですが、上がってきたオープニング曲がすごく静かな曲調だったんです。僕としては、その曲を聴いたときから今のオープニングみたいに雰囲気のあるものでいこうと思ったんですが、コンテなどで説明してももうすこし派手にいこうよと言われるのがオチなんです。なら実際に見せた方が早いだろうと、パイロット版を作ってみました。でも、それを見せたら手応えがあったので、そこから実作業を具体的に進めたんです。もちろん途中では、技術的問題や、スケジュールなどかなり厳しい道のりではありましたが最後までやり切れると信じていたんで押し切らせてもらいました。最終的には、十分にイメージ通りのものができたなあと思います。

板鼻：普通はオープニングとかはムービーにして外部の会社に出しちゃうことが多いんですが、今回は最初から最後まで内部でできたので、試行錯誤しながらも雰囲気を統一できたところがよかったですね。

田島：それとエンディングも、いい雰囲気が出ているかなと。自分自身では気に入っています。ぜひみなさんにも見てほしいです。

――がんばってクリアして、見てほしいですね。

⬅多くの苦難(？)を乗り越えて完成したオープニング。古楽器の独特の音感とメロディに合わせた抑えた演出が、期待感を膨らませる。

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル
公式ガイドブック　コンプリートエディション

CHARACTER DESIGN / Toshiyuki Itahana

Planning & Editing
亀井英雄／是枝良昌（SQUARE ENIX）
古橋潔／山本秀樹／今成信之／永野泰昭／宮田篤／小林文太／村下正輝（A ONE OFFICE）
吉田俊朗／鹿野利智

Design & Layout Operation
株式会社エストール

Illustration(Item)
高橋政輝

Map Graphics(World Map)
フェイク・デザイン・ワークス

Map Graphics(Dungeon & Town Map)
百瀬俊彦／石井孝治／金井了（VAC CREATIVE）

Photograph
柴泉寛／本松紳司（HANDMADE）

Cover Design
島田忠司／門倉徳映（Banana Studio）

Object-Crystal Cage-
鈴木康（Suzuki Studio）

Product Management
阿部謙一／飯坂佳裕（SQUARE ENIX）

Supervisor
惣水清貴／河野麗（SQUARE ENIX 第２開発事業部）

Specisl Thanks
SQUARE ENIX 第２開発事業部

2003年10月10日　初版第１刷発行

発行人　田口浩司
発行所　株式会社スクウェア・エニックス
〒151-8544
東京都渋谷区代々木３－２２－７
新宿文化クイントビル３階

<書籍内容についてのお問い合わせ>
書籍編集部：03-5333-0879
月～金曜日12:00-18:00（祝祭日除く）
<販売・営業に関するお問い合わせ>
出版営業セクション：03-5333-0832
月～金曜日10:00-18:00（祝祭日除く）

DTP製版　株式会社エストール
印刷所　大日本印刷株式会社

定価はカバーに表示してあります。

Printed in Japan
ISBN4-7575-1014-4 C9476　雑誌62011-20

全ダンジョン敵出現位置&宝箱マップ

全14ダンジョンのモンスター出現位置と宝箱の位置をすべて公開！ 使い方はP.332で説明している。

凡例

- 1 モンスター
- 1 宝箱
- A A' MAPのつながり

リバーベル街道

P.332〜

ワールドマップへ

ゴブリンの壁

P.335〜

[MAP2]

[MAP1]

ワールドマップへ

ティダの村

P.344〜

[MAP2]

[MAP1]

ワールドマップへ

ISBN4-7575-1014-4

C9476 ¥1429E

9784757510142

1929476014290

SQUARE ENIX

定価：本体1,429円＋税

雑誌 62011-20